AMIGA DÜNYASI

YIL: 3 SAYI: 30 KASIM 1992 24.000.-TL(KDV DAHİL)

LOTUS III

PRO. DRAW 3.0
GRAPHIC RIPPER
SUPER TETRIS
SPACE MAX
BEAST III
ZOOL

HEDİYE YAĞMURU...

- AKAR Co.'dan MOUSE'lar
- CONVERSE'den T-SHIRT ve ÇANTA'lar
- PYRAMID JEANS'den BLUE JEAN'ler
- adidas'dan PHILADELPHIA BASKET TOP'ları
- UYGAR ELEKTRONİK'ten JOYSTICK'ler
- PROBE ELEKTRONİK'ten ilk üç'e PROSTAND

BİYAT
BİLGİSAYAR YAYINCILIK TİCARET ve SANAYİ LİMİTED ŞİRKETİ

İÇİNDEKİLER

GRAFİK

GRAPHICS RIPPER 12-14
GRAFİK TEKNİKLERİ 16-21

MÜZİK

AMIGA ve MUZIK 22-24
PRO TRACKER 25-27
DAİMA 27
İLHAN İREM

ÖZEL

GLOBAL TRASH 29-31
TELETEKNİK HABERLERİ 32-33
PUBLIC DOMAIN 34
HIZIR ACİL 50-51
PROFESSIONAL DRAW 3.0 54-55
PİLOTLAR KAHVESİ 60-63
GRAFİK YARIŞMASI 84-91
SHOW TIME 92-95
YAYINLANAN PROGRAMLAR ... 96

SÜREKLİ YAZILAR

HABERLER 6-10
OKUR MEKTUPLARI 36
AMIGA SALATASI 45-49

OYUN TANITIM

MONKEY CATCHER 56-57
BEAST III 58-59
CALIFORNIA GAMES II 64
SPACE MAX 66-69
SEXY DROIDS 70-71
BUMPY 72
LOTUS III 74-75
ZOOL 76-77
SUPER TETRIS 78-79
FRP KÖŞESİ 81-83

DONANIM

PROGRAM DÖKÜMLERİ

DİLLER & DERLEYİCİLER

AMOS 38-41
ASSEMBLER 42-44
AMIGA ve C 52-53

BIYAT
BİLGİSAYAR-YAYINCILIK
TİCARET ve SANAYİ
LİMİTED ŞİRKETİ

ADINA SAHİBİ ve SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
MAHMURE ÜNYELİ

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
ONUR ÜNYELİ

SATIŞ MÜDÜRÜ
SİNAN KÖMÜRLÜ

MALİ İŞLER MÜDÜRÜ
İNCİ KÖMÜRLÜ

REKLAM MÜDÜRÜ
BURÇİN ENEŞ

TASARIM GRUBU
SİNAN GÜRDAĞCIK
ÜMİT ERTEK

MONTAJ
TURGUT TUNCAY
Tel:52014 32

RENK AYRIMI
ATLAS GRAFİK
Tel: **249 42 40**

BASKI-CİLT
GRAFİK SANATLAR A.Ş.

Tel: 250 17 86 -250 40 79

YÖNETİM YERİ
KUŞDİLİ CAD. DOKUZLAR APT.
No=22/1 Kadıköy/İST.
Tel: 338 08 95

DERGİMİZİN TÜM DİZGİ VE SAYFA MİZAMPAJI AMIGA MASAÜSTÜ YAYINCILIK SİSTEMİ YAPILMAKTA VE ÇIKIŞLAR KUBBEALTI DİZGİ MERKEZİNDEN ALINMAKTADIR.

BAŞBAŞA

Soğuk havaların kendini göstermeye başladığı şu günlerde, bilgisa yar piyasası oldukça durgun. Software firmaları, yeni oyun ve programlar için yılbaşını bekliyorlar, her yıl sonunda olduğu gibi. Onlarla birlikte bizler de bekliyoruz tabii.

Grafik yarışmamız için resimleriniz yağmur gibi gelmeye devam ediyor. Bu ay yetişenlerin tümünü yayınlamaya çalışacağız. Çok güzel ve başarılı çalışmalar var aralarında. Bir şahıstan gelen çok fazla sayıda resim olduğunda, mümkün olduğunca ayıklamaya çalışıyoruz. Değerlendirmeler için oldukça zorlanacağa benziyorsunuz.

Bu arada, gelen disketlerinizin pekçoğu virüslü çıktı. Virüs konusuna gereken hassasiyeti göstermiyorsunuz sanırım. Özellikle LAMER ve SADDAM virüsler çoğunlukta, çıkan virüsler arasında. Virüsleri tanıtan pekçok yazı çıktı dergimizde. Disketleri kontrol etmek ve virüsleri yok etmek için kullanabileceğiniz birçok program mevcut piyasada. Unutmayın ki, bir virüs herhangi bir disketinizden diğerlerine rahatlıkla bulaşır ve tamir edilmez zararlar verebilir. Bu nedenle yeni bir disket aldığınızda ya da arkadaşınızın bir disketini kullanacağınız zaman, öncelikle diskette virüs olup olmadığını kontrol edin. Ya da en azından yabancı bir disketten sonra yeni bir disket takmayın ve makinayı kapatıp açın. Harddisk kullanıcıları için konu daha da önemli tabii. Virüslerin harddisk'e bulaşma ihtimaline karşı sürekli tedbirli davranmak zorundalar. Neyse bu kadar virüs muhabbeti yeter. Sizler dikkatli olun yeter.

Bu arada dergimize yapılan fiyat artışının zamanlamasının planlı ve yanlış olduğu konusunda pekçok söylenti var. Piyasada bulunan dost ve kardeş dergilerin kapanması, sanılanın aksine, bize kullanılacak bir fırsat düşüncesi yerine üzüntü verdi. Dergi fiyatımıza yapılan zam, yapıldığı ayki yazımda da belirttiğim gibi 17 aylık bir dönemin sonunda yapıldı ve çok düşük bir orandaydı. Üstelik zam ve bir takım politika değişikliklerinin diğer dergilerin kapandığı döneme rastlamasının tamamen bir tesadüf olduğu, sağduyulu herkesin rahatlıkla tahmin edebileceği birşey. Zira herşeyden önce bu tür yeni uygulamalar profesyonel bir dergide birkaç gün içinde kararlaştırılıp uygulamaya konulamaz. İkincisi, bu tür fırsatçılıklar peşinde koşmadığımızı en başta siz değerli okurlarımız biliyorsunuz; bizim için önemli olan da bu.

Söz konusu olan 64'ler, Commodore ve Commodore Amiga dergilerinin artık çıkmıyor olması da, yukarıda belirttiğim gibi bizi gerçekten üzdü. Zira yıllardır çıkan ve emek verilen yayınlardı. Gönül isterdi ki, ülkemizde yayıncılık daha rahat koşullarda yapılabilsin ve insanlar emeklerinin karşılığını alabilsinler. Ne yazık ki, henüz beklenen aşamaya erişemedik. Birgün belki yeniden aramıza dönerler umuduyla...

Sevgi ve saygılarımızla...

Mahmure Ünyeli

ABONE KOŞULLARI

12 Aylık Abone Bedeli	**240.000.-TL**
6 Aylık Abone Bedeli	**130.000.-TL**

Abone Bedelini banka havalesi ile banka hesabımıza ya da posta çeki ile posta çeki hesabımıza yatırarak makbuz fotokopisini ve hangi sayıdan itibaren abone olmak istediğinizi belirten notla birlikte dergi adresimize gönderiniz.
Aboneliğiniz başlatılarak dergileriniz adresinize postalanacaktır.

BANKA HESAP NUMARALARIMIZ:
YAPI ve KREDİ BANKASI ÇARŞI - KADIKÖY ŞB. 1757-4
T. İŞ BANKASI KADIKÖY ŞB. 1251259
POSTAÇEKİ HESAP NUMARAMIZ : Sinan KÖMÜRLÜ 659095
Adresimiz: Kuşdili Caddesi Dokuzlar Apt. 22/1 Kadıköy-İST.
Tel: 338 08 95

Commodore, COMMODORE ELECTRONICS LIMITED'in tescilli markasıdır.
Commodore-Amiga, Commodore-Amiga,Inc'ın tescilli markasıdır.
Amiga Dünyası dergisinde yayınlanan yazıların yayın hakkı saklıdır. İzinsiz kopyalanması ve kullanılması yasaktır.
Dergimizde yayınlanan yazıların sorumluluğu yazarına, ilanların sorumluluğu ise ilan veren kuruluşa aittir.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

HP'DEN YENİ BİR PRINTER: XL3000

Hawlett Packard, sonunda bombayı patlattı. Artık XL3000 adında 24-bit grafik çıktısı verebilen bir printer da, bilgisayar camiasına katıldı. D-Paint'le yapılan deneme çıktıları bile gayet tatmin edici. Yalnız, iyi bir sonuç almak için kaliteli kağıt kullanmak gerekiyor. Yavaş ve gürültülü, text basımı biraz sorunlu olmasına rağmen, gülü seven dikenine katlanır.

CDTVFURYASI DEVAM EDİYOR

CDTV gün geçtikçe daha cazip fiyatlar ve şartlarla sunulmaya başladı. İngiltere'de eski Amiga'nızı 200 pound karşılığında geri alıp, yerine 399.00 pound karşılığında yanında klavye, mouse, disk drive ve 12 ay garantisiyle beraber CDTV veriliyor.

SCALA MULTIMEDIA 200

Gelişmiş bir titling programı olan Scala'nın yeni versiyonu, Scala MultiMedia 200 adıyla piyasaya sürüldü. İngiltere'deki satış fiyatı 464.12 pound.

ARTIK RUSÇA KELİMEİŞLEM PROGRAMI DA VAR.

Rusça bilen ve bilgisayarıyla Rusça yazmak istiyenlere müjde! Rusça kelime işlemci çıktı, ismi Protext Russian.

ROMBO'DAN GÖRÜNTÜ, SES ve ANİMASYON

Rombo Ltd., üç yeni Amiga ek ürün paketini piyasaya sürdü.

Bunlar, Megamix Master adındaki sound samplers, Vidi-Amiga 12 adındaki 4096 renk digitizer, Take 2 adındaki animasyon paketi.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

2002 JEANS TÜRKİYE'DE

2002 Jean firması Nadir Giyim, Nadir Textil, Bayform konfeksiyon gibi şirketlerin olduğu bir şirketler grubunun üyesidir. Kökü 1952 yıllarına kurucuları sayın A. Nadir İzgi'nin ısmarlama terzi dükkanına dayanan gruplarının ana iştigal konusu textildir.

Model ve tasarımlan İtalya'da yapılan 2002 Jeansleri Türkiye'de üretiliyor. 120 ayrı ürün ile Sonbahar / Kış koleksiyonunu sunan firma şu anda 40'a yakın satış merkezinde satılıyor.

2002 Jeans'in koleksiyonlarında ring grubu denilen daha yumuşak kuşeli kumaşlar ağırlık kazanıyor. Jeanslerde renkler deep blue, siyah, gri, blueblack olarak göze çarpıyor. Renkli denimlerde ise nefti, şarap, vizyon ve toprak tonları var. Ayrıca 50'lı yılların havasını taşıyan taş yıkama kadife pantolonlar da bu yü çok moda.

adidas'ın En Mükemmeli; adidas Equipment Türkiye'de

Sporcuların potansiyellerini en iyi şekilde kullanabilmeleri için di/ayn edilen adidas Equipment, 90'lı yılların dışa dönük ve daha aktif olmayı arzulayan insanına hitap ediyor.

adidas'ın en mükemmeli olarak nitelenen adidas Equipment, tasarımda ve renklerde açıklığı tercih eden, kaliteyi arayan, çevreye saygılı saçici tüketiciler için geliştirildi ve 16 Eylül 1992'den itibaren Türkiye'de satışa sunuldu.

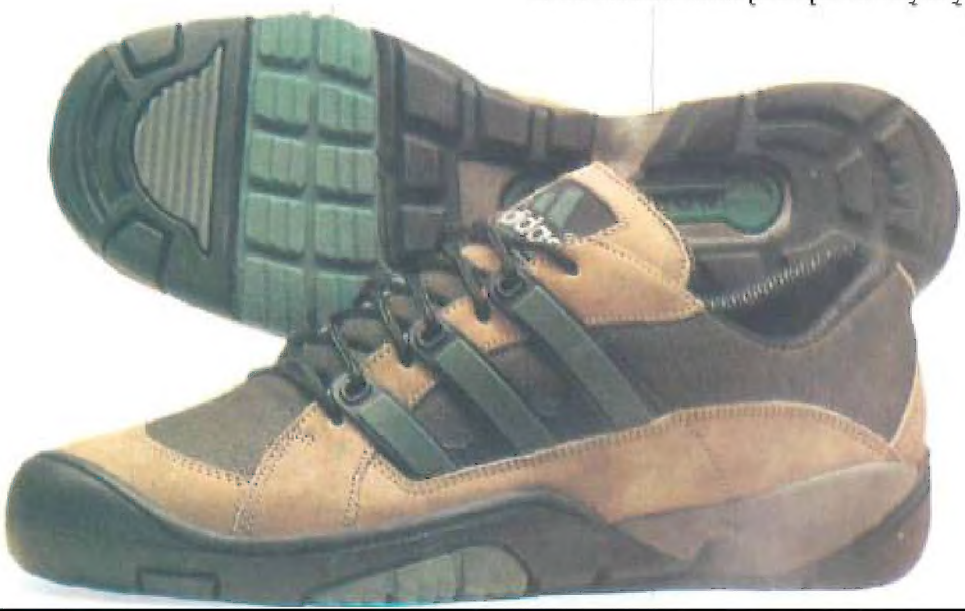
adidas EQUIPMENT koleksiyonu ile ilgili görüşlerini aldığımız

ESEM PAZARLAMA Reklam ve Saüş Destek Müdürü Atilla Atabey şunları söyledi:

"adidas Equipment, adidas'ın 90'lı yıllara taşıdığı bir bayrak yansıdır. Bu kavramın ardındaki fikir güvendir ve bu güven tüm adidas ürünlerine yansıtılmaktadır.

adidas Equipment; sadece yeni kıyafet ve ayakkabılardan oluşan bir koleksiyon değil, 90'h yıllarda adidas aktivitelerini şekillendirecek bir program.

Her spor dalı için o spor dalının ihtiyaçlarına göre hazırlanmış olan adidas Equipment, yeni spor dallarına destek vererek Öncülük etmeyi hedefliyor. Bu amaçla labaratuvar sonuçlarının yanısıra, sporcuların ihtiyaçları ve fikirleri gözönüne alınarak oluşturulan adidas Equipment, her açıdan dürüst olma, adidas'ın en mükemmelini sunma, modern bir yorumla sporcuların ihtiyaçlarım dikkate alarak işlevi önde tutan dizaynlar geliştirme ve yeni spor dallarına öncülük etmek prensiplerine dayanıyor.



HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

YENİ OYUNLAR

Core Design geçenlerde ilk anime edilmiş role playing adventure oyunları üzerinde çalışmaya başladığını belirtti. Oyunun adı. Curse Of Enchantia. İkon kontrollü oyun, fantazi hava taşıyan bir hikaye. Oyunda cadılar tarafından kaçırılan Brad adında bir çocuk rolündesiniz ve sonsuz hayat için gerekli reçeteyi yapmak için sizi kullanacaklar. Eh, sizin yapmanız gereken de buradan kaçmak.

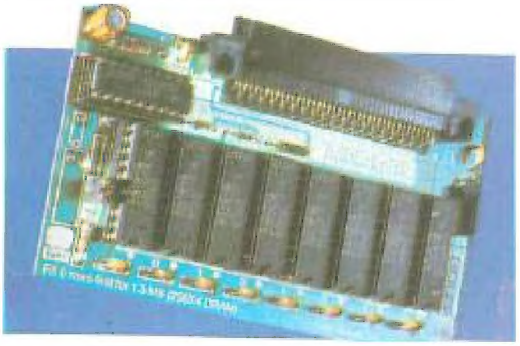
Gremlin, yakında iki yeni oyunu piyasaya sürecek. HeroQuest II: The Legend Of Sorasil ve Pandemonium. HeroQuest'i biliyorsunuz, Pandemonium ise Lemmings türünde bir oyun. HeroQuest kasımda, Pandemonium ise 1993'te çıkacak.

Digital Integration firması, bir Fransız firması olan Coktel Vision'ın hazırladığı iki yeni oyunu çıkartıyor. Bunlardan ilki olan Ween, ortaçağ fantazi oyunu ve çok sayıda dijitize edilmiş video animasyonu içeriyor. Lanetlenmiş bir krallığı kötü güçten kurtarıyorsunuz. İkinci oyun, Gobliiins II: The Prince Buffoon. Önceki Gobliiins oyununun devami ve iki yeni Goblin ile hapsedilmiş bir prensi kurtarmaya çalışıyorsunuz.

Impressions firması ise Sim City ve Civilization oyunlarının karışımı sayılabilecek yeni bir oyun çıkartıyor: Caesar.

AMOS PROFESSIONAL

Amos Professional çıktı. Birkaç ekranla kolaylıkla çalışabilme, windowlarin daha geniş olması. Workbench 2.0 görünümüne sahip olması, bir kerede 16 ekran açabilmesi, autosaving, programdan çıkıldığında kaldığınız yeri save, makro sistemi, 750 yeni komut dışında, %100 Arexx uyumlu, assembler rutinlerinin kabulünün daha sorunsuz, bob-sprite rutinlerinin geliştirilmiş olması da cabası. En çekici yanı ise, çok iyi bir telefonla yardım servisinin olması. Yani herhangi bir takıldığınız konuda, teknik yardım alabiliyorsunuz (Tabii ki orjinal program kullanıcılarına.).



AMIGA 600 İÇİN RAM KARTLARI

Artık Amiga 600 alanlar makinalarının içindeki ram ile yetinmek zorunda kalmayacaklar. Yurt dışında ram kartları üretilmeye başlandı. Hem de artık klasik olan 44256 kullanıyor. Büyük bir olasılıkla, A600'ün Türkiye'de satılmaya başlanmasıyla beraber, bu kartlar da Türkiye'de imal edilmeye başlayacaktır.

GFX RIP v0. 9

Kağan UNALDI

Bilindiği gibi, Amiga grafik açısından çok güçlü bir bilgisayar. Yüksek donanımlı grafik entegreleri ile rakiplerini bu yüksek performansta geçiyor. Biz bunu birçok oyun ve demolarda görmekteyiz. Kimimiz bu harika grafikleri **Deluxe paint** gibi muhteşem bir grafik programı ile yakından incelemek istemişizdir. Fakat önemli bir problem, bu isteği hayal kırıklığına uğratabilir. Bu grafiklerin oyun veya demodan alınması, gerçekten profesyonellik isteyen bir iş. Bu her Amiga kullanıcısının yapamadığı, fakat çok istediği konuların başında geliyor. Bu iş burada bitmiyor, Amiga'nın ufak bir özelliği kullanılarak grafik alma çok kolay bir hale geldi. Böylece **normal,** korumasız bir grafik yüksek ihtimalle alınmaktadır. Bu yöntem, Amiga'nın reset sonrası hafızayı temizlememesi gibi büyük bir özelliğe dayanır. Yani Amiga resetlendikten sonra hafızasında birtakım bilgileri, üzerine bir müdahele olmadığı sürece muhafaza eder. Bu bir grafik veya başka birşey olabilir. Oyunlar resetlendikten sonra bir **Hardreset** (tüm hafızanın silinmesi) sözkonusu ise, grafiğin alınması için iki metod mevcut. İlki yüksek seviyeli bir assembler bilgisi ile oyunun içinden bu temizleyici rutini bulup safdışı etmek (Türkiye de bu işi yapabilen az kişi var!). Diğer yöntem ise ek olarak bağlanan bir **kartuş** kullanmak. Bunlara rağmen, oyun herhangi bir koruma altında değilse şimdi anlatacağım program ile yüksek bir ihtimalle grafik alınabilir.

Piyasada bilinen en iyi ripper (grafik alıcı program), **3rdDay'** dir. Anlatacağım bu program, **3rdDay'ın** alamadığı grafikleri alır; **3rdDay** ise bu programın alamadıklarını rahatlıkla alır. Yani, iki program birbirleri ile kombine çalışıyorlar. Programı **United Forces** grubundan **Mr.Mad** yazmış. Şimdi programı tanıyalım...

Ripper yüklendiğinde, sol mouse tuşu ile ana ekrana geçiyoruz. Burada ekran yerleştirilmesi oldukça iyi yapılmış. Üst tarafta **Gadget** şeklinde kullanım ikonları mevcut. En üst kısım ekran bilgileri ile dört eşit parçaya bölünmüş. İlk parça sırası ile şöyle:

Width: Ekran genişliği anlamına gelir normal (lores) bir ekranda 320 pixel olarak belirlenir. Hires modda ise bu 640'a çıkar. Maximum 1024, minimum 16 değerlerini alır.

Height: Ekranın boyunu belirtir. **PAL** Amiga' larda 256 şeklindedir. NTSC Amiga'larda ise 200 olarak değer alır. Rip ettiğiniz grafik her zaman 200 veya 256 olmayabilir. Mesela bir logo görüntülediniz, logo 120 pixel boyunda olsun. Bu seçenekten (-) moduna gelerek resmi istediğiniz ölçülerde alabilirsiniz. Eksiltme veya arttırma sırasında, tek tek oynama yapmak isterseniz, sadece sol mouse butonu kullanmalısınız. Fakat hızlı bir azaltma veya arttırma için her iki mouse butona basmanız gereklidir. Bazı temel değerlerde (mesela 200) program bir süre bekleyecek, emin olduktan sonra arttırmaya veya azaltmaya devam edecektir.

Depth: Bitplane sayısını temsil eder. Bitplane sayısı renk sayısı ile orantılıdır. Bu değer en fazla 6 olabilir (ham modu için 12). Bitplane sayısını her fazlalaştırdığınızda, renk sayısı ikinin katlan olarak artacaktır.

İkinci parça ise şu şekilde ayrıntılara sahip.

DDFstart: Ekranın sol kısmının moduloya oranla başlangıcını kontrol eder. Bu değer normal olarak 38 olarak tanımlıdır. Arttırmanız veya azalmanız normal bir grafiğin bozulmasına sebep olur. Buna rağmen grafik bozuk çıkarsa, buradan ayarlama yapabilirsiniz.

DDFstop: Ekranın sağ kısmının bitişini belirtir. Normal değeri DO olarak belirlidir. **DDFstart'a** uyumlu olarak değiştirilebilir.

Üçüncü ve son kısım da **Bitplane adresleri**'ni gösterir. Hangi adreste hangi grafik plane'i var, bu pancereye bakarak anlamanız mümkün. Adreslerin yanlarında ON mesajı yazar; bu, o bitplane'in işlem görebileceği anlamına gelir. Eğer bu kısmı mouse ile kliklerseniz **OFF** olacaktır, yani o bitplane kilitlenecektir. Bu, manual arama modunda kullanıldın

Hemen alt sıradaki **Color** kısmını kliklerseniz, bitplane pointerları, renk pointerları halini alacaktır. Bir kez daha basarak eski haline getirmeniz mümkün. Aynı sırada **Search coplst** seçeneği otomatik olarak hafızada renk paleti aramanızı sağlar. Birkaç kez basılırsa, grafiğin gerçek renkleri bulunabilir. **Search coltab** ikonu ise hafızadan manual olarak renk paleti aramanızı sağlar. Buraya girdikten sonra sağ mouse butonu ile renkleri değiştirebilir ya da sol mouse butonu ile çıkabilirsiniz. Buranın tam sağına **HB** ve **HAM** seçeneği eklenmiş. **HB** ile normal grafikleri **HAM** ile 4096 renk formatlı grafiklerin alınması sağlanmış. **Hex** ve **Dec** ikonu üst taraftaki değerlerin **Hexadedimal** veya **Decimal** sayı sistemlerinde görüntülenmesini sağlar. (hex 16'lı dec 10'lu sayı sistemidir). **Standart** isimli ikon, üst kısımdaki ilk iki pencerenin değerlerini eski haline getirir (resetler). **Forward** ve **Backward** seçeneği son penceredeki renk veya adres pointer şeklinde değiştirme yapmanızı sağlar. Hemen sağ tarafta bulunan **Quit** ikonu ise programdan çıkışı sağlar. Şimdi bir alt kışıma inelim. Burada **BPLptr** dikkatimizi çekiyor. Üzerine kliklersek, alt kısımdaki status penceresinde **Search address** by: mesajını görürüz. Şimdi mouse'nuzu sağa ve sola hareket ettirirseniz, küçük bir de çizgi aynı yönde hareket edecektir. Bu hızlı adres taraması

yapmanızı sağlar. Sol tarafta bulunduğunuz adres **Decimal ve Hexadecimal** olarak gösterilir. İstediğiniz adrese getirip sol mouse butonu ile çıkın. Üstteki bpl pointerlarından ON olanlar, bu değeri alacaklar. Bir sonraki ikon **Search coplist** adlı seçenektir. Burası aynen 3rdDay'daki gibi otomatik plane aramayı sağlar. Birkaç kez kliklerseniz, istediğiniz resmin bulunması mümkün. Bu işlem hafızada gözüken grafik datasının copperlist içindeki yeri bulunarak gerçekleştirilir. Şayet bir sonuç alamazsanız, mutlaka el ile arama (manual) seçeneği, yani **Search manual** ikonunu aktif hale getirmeniz gerekiyor. Bu işlem mouse"unuzun yukarı ve aşağı hareketi ile sağlanır. Bu sırada sağ butona basarsanız kaydırma işlemi sırasında grafik, sağa ve sola hareket etmeyecektir. Kısaca, sadece Y ekseninde işlem yapmanızı sağlar. Mouse aşağı çekildiğinde grafik yukarı hareket edecek, yani Bitplane pointerları (OFF olanlar hariç, onlar kilitlidir hareket etmez) üzerinde yazan adres değerleri artar.

NOT: Chip memory $80000 adresinde resetlendiği için $80000 adresine geldiğinizde makina otomatik olarak sizi $0 adresine yollar, lütfen dikkat!.

Gelelim **Invert** ikonuna: Pointerlarında ON yazan yerleri OFF. OFF yazan yerleri ise ON yapar (tam tersini alır). Ardından gelen **Reset** seçeneği tüm adres pointerlarını sıfırlar yani siler. **Clear** ikonu da, yine reset gibi silme işlemi yapar. Bunun farkı, istediğiniz bir **Bitplane pointer"ını** silmesi. Status kısmında **Which?** (hangisi?) sorusu ile karşılaştığınızda, bir pointer üzerine gelin ve sol butonu klikleyim Artık orası sıfırlandı! Bir sonraki ikon **Swap** ikonu, iki pointer adreslerini yer değiştirir. Burayı aktif hale getirip, yer değiştirmek istediğiniz iki pointer'a sırası ile basın, adres içerikleri değişmiş olacak. **Copy** ikonu, adından da anlaşılacağı gibi, bir adres pointer'ını başka bir adres pointer'ı üzerine kopyalar. Status kısmında bu, **From - to** şeklinde ifade edilir. From kopyalanacak esas bilgi, to kopyalanan yer anlamına geliyor. Ardından gelen ikon, **free** ikonudur. Bu ikon kliklendiğinde. tüm planeler ON konumuna geçer. Bu satırda bitti, şimdi gelelim **Save** kısmına. **Iff ILBM** yazan yer, standart Amiga grafik formatı halinde kayıt yapılmasını sağlar (deluxe paint'te yüklenebilir halde, bu seçeneği kullanın). Save seçenekleri arka **Workbench** ekranı üzerinde bir window açarak kayıt işlemi yapar. Buraya grafik ismini girip **Return** tuşuna basın. **Raw norm** isimli ikon gratık formatının normal raw halde (IFF resimin açılmış hali) save etmeye yarar. Bu format oyunlarda kullanılan grafik formatıdır. taskmaster veya **Deluxe** paint programlarında kullanamazsınız. Hemen yanındaki **Raw blit** ikonu, grafiği Raw norm formatı gibi bir formatta kaydeder. Bu format **BOB** yapımlarında kullanılır. Raw normdan tek farkı, file içinde bitplane yerleştirme sırasıdır. Yine normal olarak görüntülenmez. **Cmap** seçeneği resminizin renk haritasını kaydetmenize yardımcı olur. Bu sadece Raw formatları için kullanılır, IFF grafik, zaten bir renk haritasına sahip. Bu seçeneği genellikle Assembler programcıları kullanır. Yani program kısa bir **IFF converter**'e sahip. İşte bu özellikler programı daha da kullanışlı yapıyor. Ardındaki **Lores-Hires** ikonu bu çözünürlükleri kullanmayı sağlıyor (Genellikle grafikler Lores modda yapılmaktadır). **Move** ikonu seçildiğinde, ekranın menu ile kapanmış kısımları mouse yardımıyla görüntülenebilir. Programın en iyi özelliklerinden bir tanesi de, hem **Chip** hem de **Fast memory'de** grafik aranmasına imkan vermesi. **Search chipmem** adlı ikonu kliklediğinizde Fast (extra hafıza) memory içerisinde grafik aranması sağlanır. Gerçi Amiga'da bulunan **Custom chipler** Fast memory içinde herhangi bir Grafik veya ses datası adresleyemez; ama yine de bazı programcılar buraya dataları yükleyip Fast memory'yi bir nevi depo olarak kullanırlar. Bu sebeple, bu seçenek eklenmiş. Evet, geldik en son seçeneğimize **CLI;** program hızlı çalışmak açısından Amiga' nın tüm **Task** girişlerini kapatıyor. Yani **Multitasking** değil. Fakat programcı bu seçenek ile bir çeşit multitasking yapmayı düşünmüş. Üzeri kliklendiğinde arka **CLI** ekranına geçer. Klavyeden ESC tuşu tekrar programa geri dönmeyi sağlıyor. Ayrıca X-Copy'de olduğu gibi ekranın sol üst köşesine gidip sol mouse butonuna basarak da programdan çıkış sağlanabiliyor. Evet hepsi bu kadar, program oldukça kaliteli. Birçok grafiği rahatlıkla alabiliyor. Yeni eklenmiş bazı kolaylık sağlayan özellikler ise bu güzel grafik ripper'ı daha da kullanılır hale getiriyor. Başta da belirttiğim gibi, **3rdDay** ile birlikte çalışılması gereken bir program. Birçok utility paketinde bulunmakta, rahatlıkla temin edebileceğinizi umuyorum. Gelecek ay yine güzel bir grafik ripper olan **Rebels bitplane Hacker v4.0** adlı başka bir programı tanıtacağım. Şimdilik hoşçakalın...

Monitör yardımından dolayı.. Murat Öngör'e ve Great Yener'e teşekkürler.

MEHMET ALI ŞAHİN

Herkese merhaba, kısa bir aradan sonra yeniden karşınızdayım. Bu arada neler yaptınız, sanıyorum artık Deluxe Paint 4 ile yeni yeni şeyler yaratma peşindesiniz.

Köşemiz, dikkat ettiyseniz, farklı arkadaşlar tarafından yazılıyor. Artık sırayla çeşitli teknikler sunmak için karşınızda olacağız. Ben köşemi biraz genişleterek yenilemeyi düşündüm. Artık daha geniş açıklamalar yapacağım. Yeni sloganım ise şu:

"GÖREBİLEN HERKES GRAFİK ÇİZEBİLİR"

Grafik Tekniklerinin bu ayki bölümünde göreceğiniz gibi. bundan sonra yazılarımda açıklamaları daha ayrıntılı bir hale getireceğim. Adım adım ilerleyerek sonuca ulaşacağız. Anlatacağımız konuları dergiye bakarak uygularsanız, sizin için yararlı olur. Eğer gerçekten kendinizi geliştirmek istiyorsanız; benim anlattıklarımı uyguladıktan sonra aynı çalışmayı uygulayabileceğiniz diğer alanları araştırmak ve bu konuda denemeler yapmak sizin yararınıza. Araştırmalar, sizi bir yere ulaştırabilecek tek şeydir. Benim şu an 16 disket dolusu grafiğim var, bunların en az yansı araştırmadır. 17. disketi doldurmakla uğraştığım şu günlerde, hala araştırmalar devam ediyor. Burada en basit, herkesin anlayıp uygulayabileceği bir şekilde anlatacağım teknikleri ya da uygulama yolları, şu an için sonuçta birşeye benzemiyor olabilir: ama bu uygulamayı yaparken kazanacağınız tecrübe, ileride size başka bir teknikte yararlı olabilir. Ama önce sabır ve araştırma.

Bu ilk yazıda, sizlerle birkaç tekniği birden öğreneceğiz. Bunlar kısaca **LOGO OLUŞTURMA, SÜSLEME VE ÇEŞİTLEME"** olarak isimlendirilebilirler.

LOGO OLUŞTURMA:

Genel olarak logo tarzlarına bir göz atarsak, bunları dört sınıfa ayırabiliriz:

1- BASİT LOGOLAR: Bu tarz logolar, aynı karekter setinin harflerinden oluşmuş olan, harflerin birbirine geçmediği logolardır. Bu tanım oldukça basit ve ilgi çekici gibi görünse de, yazımızı bitirince hiç de öyle olmadığını göreceksiniz. Evet. bu ayki konumuz bu tarz logolar.

2- BİRLEŞİK LOGOLAR: Matematik terimi gibi oldu bu isimler ama neyse, bu tarz logolar ise harflerin birbirinin içine geçtiği ya da harf şekillerinin birbirine uygun olup farklı biçimlerde olmasıdır. Bunların uygulamalarını ise daha sonraki sayılarımızda yapacağız.

3- RESİM LOGOLAR: Bu tarz logolarda, logonun geri planında olan resim önemlidir. Logonun kendisi daha geride kalmıştır ve oldukça basittir. Bu tarzların örneklerini yapamayacağız, ama oyun grafiklerinde bol bol görürüz.

4- PARÇA LOGOLAR: Bu tarz logolar ise sanki çok büyük bir resmin parçası gibi dururlar. Geri plandaki resimden çok. öndeki logo önemlidir. Bu tarzın uygulamalarını da yapacağız.

Şimdi, konumuz olan basit logolara gelelim. Bu tarz logolarda bize büyük kolaylık sağlayan en önemli şey, hazır karakter setleridir. Hazır karakter setlerinin büyük boyda olanlarını alarak ya da küçük boyda olanları büyütüp, düzeltmeler yaparak kullanabiliriz, ikinci bir yol ise, hemen bir karakter seti yaratmaktır. Bu yöntem daha iyidir çünkü, istediğimiz gibi çekici bir görünüş veren karakter setleri kolay bulunmuyor.

Şimdi adım adım logomuzu yapmaya başlayalım. Eğer anlattığım yolları izleyerek giderseniz, sonuçta aynı logonun tam dört farklı versiyonuna sahip olacağınızı belirteyim. Artık başlayalım, Paint'imizi yükleydim....

Önce logonun ana biçimini oluşturacağız. Ben örnek olması amacı ile "AMIGA" logosu çizeceğim, siz ise ne isterseniz. Bunun için şu adımlan izleyin:

ADIM 1: Kare şeklinde olan hazır brushlardan soldan ikinci olanını seçin. Bu kare 4 piksel yüksekliğe ve 4 piksel genişliğe sahiptir. Yeni başlayanlar varsa, kare brushlar serbest çizim ikonlarının hemen üzerindedir.

***ADIM** 2:* Shift ve h tuşlarına basarak bu brush'ı iki kat büyütelim. Aynı tuşlara basarak yeniden büyütelim. Şimdi ölçü 4 pikselden 16 piksel çıktı.

***ADIM** 3:* Harfleri oluşturabilmek için, bu brush ile uzun bir dörtgen çizelim. Serbest çizimde iken shift tuşuna basarak kaydırma yaparsak, o yöne olan koordinat kilitlenir ve düzgün bir kaydırma yapılabilir.

ADIM 4: Şimdi brush alma ikonu ile, çizdiğimiz bu dörtgeni brush alalım. Bu dörtgen, harflerimizin dikey çizgilerini oluşturacaktır.

***ADIM** 5:* AMIGA harflerine göre şimdi bu dörtgenleri yanyana koyalım. Üç piksel ara ile yerleştirmeye dikkat edelim. Ve unutmayalım ki "I" harfi, diğerlerine göre daha dar. Diğer harfler için 2 dörtgen koyup, "I" için tek koyalım.

***ADIM** 6:* Yine kare brushlardan aldığımız 4'lük brush'ı yeniden alalım. Bu kez yatay çizgileri yapacağız.

ADIM 7: Yine kaydırmak için shift tuşunu kullanarak, harflerin alt, orta ve üst çizgilerini oluşturalım. "M" harfi için ise orta ve üst çizgi arasını dolduralım.

***ADIM** 8:* "G" harfi için orta ve üst çizgi arasını silelim.

ADIM 9: Şimdi harflerin dönüş olan köşelerini silelim. Basamak gibi 3-2-1 piksel silerek bu işi yapalım. Böyle ince işler için büyüteç ikonu ile ya da "m" tuşu ile büyütme yaparak çalışmayı unutmayın.

ADIM 10: "M" harfinin ortasını oluşturmak için yine basamak halinde silelim. Böylece harfleri oluşturduk sayılır. Az bir iş kaldı.

ADIM 11: Tüm harfleri brush olarak alın.

ADIM 12: Kullanmadığımız bir rengi seçelim. "O" tuşuna basarak harflerin dış kenarlarında bir çizgi oluşmasını sağlayalım.

ADIM 13:Dış çizgili hali ile logoyu ekrana basın. Şimdi nokta brush seçip harflerin alt kısımlarındaki eksik pikselleri tamamla-

ADIM 14: Işık yönünü sağlayabilmek için, bu dış çizgiyi kabartma hissi oluşturabilmek için açık ve koyu tonlarla boyayalım, Işık yönü ile hangi yüzeylerin ışık alacağı biraz gözlem ve alışma işidir. Biraz kafanızı çalıştırın ya da benim çizdiğimi örnek aim.

Eveet, şu an logonun ana şeklini hemen hemen oluşturduk sayılır.

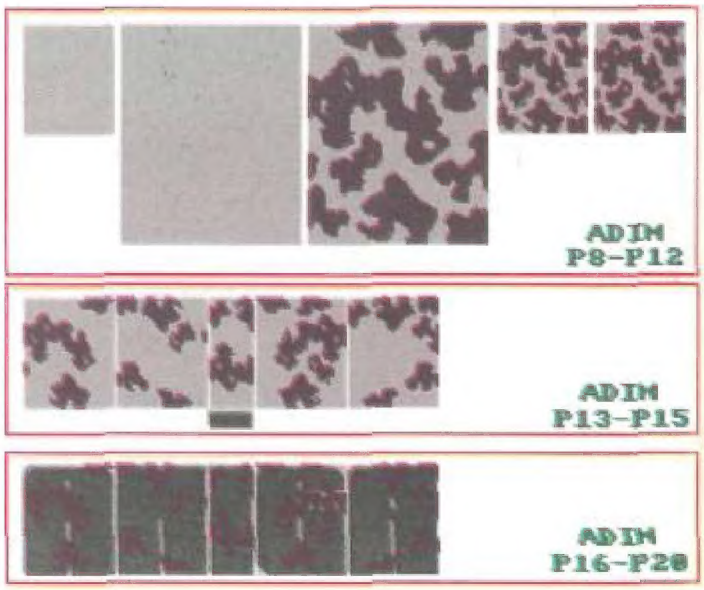
Şimdilik **"OLUŞTURMA"** aşaması bitti. Sıradaki aşama "SÜSLEME". Süsleme aşamasını yine adım adım ilerleyerek yapacağız. Bu aşamanın adım numaralarından önce "P" harfini kullanacağım.

ADIM P1: İlk olarak renk ayarlarını yapalım. Klavyeden "p" tuşuna basarak ya da solda yeralan renklerin üzerindeki, kullanılan rengi gösteren, daireye sağ tuş ile klikleyerek palet penceresini açın. Şimdi sekiz adet renk ayarlayacağız. Renkleri RGB ayarlan olarak şu şekilde ayarlayın:

Yeşil tonları: 10-12-10, 7-9-7, 6-8-6,4-6-4.

Mor tonları: 12-10-12, 9-7-9, 8-6-8,6-4-6.

ADIM P2: Şimdi logoyu yeşilin bu tonları ile boyayalım. Açık olması gereken yerleri yeşilin 1, orta kışımı 3 ve koyu kısımlan 4. ton ile boyayın. FILL fonksiyonunu ya da STENCİL fonksiyonunu kullanmak hız kazandıracaktır. STENCIL fonksiyonunu kullanırken yapmanız gereken işlemler şöyle: STENCIL MAKE, değiştirilecek rengi pencereden seçin. INVERT ile bu renk dışındaki tüm renklerin seçilmesini sağlayın. MAKE seçeneğine basın. Şimdi yeni rengi seçin. Kare brushlardan birine sağ tuş ile klikleyin. SİZE yazısını göreceksiniz, mouse tuşlarından herhangi biri ile brushı büyütün. Ve şimdi de değişecek rengin olduğu alanların üzerinden geçin. Diğer renkler içinde aynı işlemleri tekrarlayın. Son olarak STENCIL OFF yapın.



ADIM P3: Şimdi yeniden STENCIL fonksiyonu ile sadece yeşilin 3. tonunu açık bırakın.

ADIM P4: Yeşilin ikinci tonunu seçin. SPREY ikonuna sağ tuş ile klikleyerek ortaya çıkan SİZE yazısı ile daireyi biraz daha büyütün.

Şimdi harflerin alt ya da köşe kısımlarına püskürtme yapın. İstediğiniz kadar yeşil2 koyduktan sonra STENCIL OFF ile STENCIL fonksiyonunu kapatın.

Böylece logomuzun ilk versiyonu oluştu... Bu adımdan sonra çeşitleme işlemleri başlıyor. İlk çeşitlememizi yine "P" adımlan ile yapalım.

ADIM P5: Şimdi harflarden en çok alan kaplayanı olan "M" harfini brush olarak alalım.

ADIM P6: Paletten kullanmadığımız bir rengi seçelim. F2 tuşuna basarak COLOR moduna geçelim. Böylece M harfi tek renge dönüşür.

ADIM P7: "M"yi şu anki hali ile ekrana basalım. Nokta brush'ı seçelim ve tam bir dörtgen oluşturacak şekilde arada kalan boşlukları dolduralım.

ADIM P8: Bu dörtgeni brush alalım. Ve SHIFT tuşu ile birlikte "h" tuşuna basarak iki katına çıkartalım. Bu iki kat büyük dörtgeni ekrana basalım.

ADIM P9: Mor rengin 3 nolu tonunu seçelim. Bu büyük dörtgenin içine bu renkle serbest figürler çizelim. İstediğiniz biçimde figürler olabilir.

ADIM P10: Şimdi FILL fonksiyonu ile bu figürlerin içlerini dolduralım.

ADIM P1l: Büyük dörtgeni yeniden brush alalım, "h" tuşuna basarak küçültelim. Bu işlem bazı ayrıntıları yokedeceği için işimizde kolaylık sağlar.

ADIM P12: Küçülttüğümüz dörtgendeki figürlerde, eğer gerekiyorsa, düzeltmeler yapalım.

ADIM P13: Küçük dörtgeni brush olarak alalım. Bu dörtgeni "x" ya da "y" (mümkün ise "z") tuşları ile çevirerek yanyana koyalım. Arada 1 piksel boşluk bırakalım.

ADIM P14: Bu dörtgenlerden bazılarının içindeki morları silelim.

Bu aynı şeklin tekrarlanmadığı izlenimini verecektir.

ADIM P15: **"I"** harfinin genişliği daha dar olduğu için fazlasını silelim. P4 adımından sonra oluşan logodan "I" harfinin üst kısmını alıp buraya kopyalayarak ölçü yapabilirsiniz. Silme işleminden sonra dörtgenlerin yerlerini yeniden ayarlayın. Aralarında birer piksel kalacak şekilde.

ADIM P16: P4 adımında oluşan logoyu brush olarak alalım.

ADIM P17: "j" tuşu ile arka ekrana geçelim ve iki kopyasını basalım.

ADIM P18: Şimdi yanyana bastığımız dörtgenleri brush alıp logonun iki kopyasını bastığımız arka ekrana geçelim ve buraya basalım.

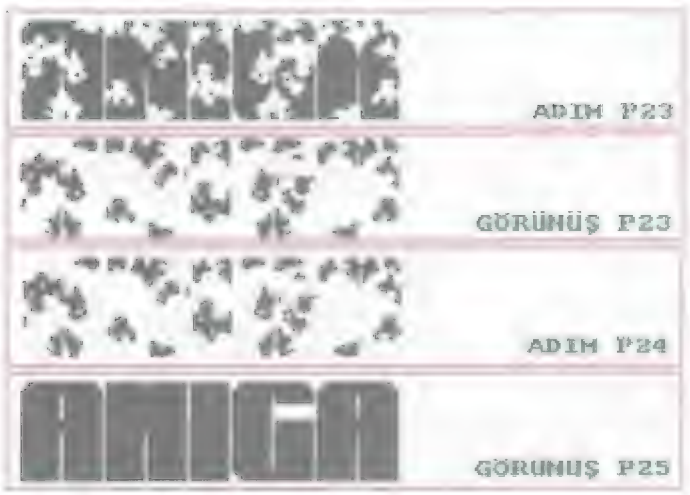
ADIM P19: STENCIL fonksiyonu ile mor tonlarının 3.'sünü kilitleyelim.

ADIM P20: Logolardan birini brush alalım ve dörtgenlerin tam üzerine yerleştirip basalım. Mor renk ön planda kalacaktır.

ADIM P21: Yeniden STENCIL penceresine geçelim. Dört yeşil tonunu kilitleyelim.

ADIM P22: P20 adımında oluşan durumu sağ tuş ile brush almaya çalışalım. Böylece mor renkler silinecektir.

ADIM P23: Stencil fonksiyonunu off yapın. Şimdi mor renk silindikten sonra kalan kısmı brush alalım. Logonun sağlam halinin üzerine tam olarak ayarlayıp sağ tuşa basın. Böylece mor rengin doldurduğu alanlar ortaya çıktı.



MEHMET ALİ ŞAHİN

ADIM P24: Şimdi daha önce yazdığım yöntemi kullanarak (STENCIL yolu ile) bu kalan alanlarda yeşil1'i mor1 ile, yeşil2'yi mor2 ile, yeşil3'ü mor3 ile ve yeşil4'ü mor4 ile değiştirin.

ADIM P25: Şimdi de son iş olarak mor renk olmuş parçaları P22 adımında ortaya çıkan şeklin üzerine, yerini tam ayarlayıp, basalım.

P25 adımı ile logonun ikinci versiyonunu elde ettik şimdi P4 adımında oluşan logoyu kullanarak iki çeşitleme daha yapacağız. İlk çeşitlemede, "C" adımlarını kullanacağım.

ADIM CI: P4 adımında oluşan logoyu brush alıp, arka ekrana kopyalayalım.

ADIM C2: Palet penceresine geçerek dört yeni renk ayarlayalım. 15-14-0, 15-12-0, 15-10-0 ve 15-8-0.

ADIM C3: Kullanmadığımız bir renk ile içi dolu bir daire çizelim. Çok büyük ya da çok küçük olmasın.

ADIM C4: Bu dairenin içine sarı4 ile bir daire daha çizelim. Sarı daire ilk daireyi kapatmayacak kadar büyük olmalı.

ADIM C5: Daireleri "m" tuşu ya da büyüteç ikonu ile büyütelim. Sarı dairenin sol üst köşesine Sarı1 ile bir nokta koyalım.

ADIM C6: Sarı1 noktanın etrafını, önce sarı2, sonra sarı3 ile çevreleyelim. Şimdi de sağ alt köşeye sarı3 ile bir nokta daha koyalım. Bütün bu işlemler ayrıntılı yapılırsa, içi dolu cam küre izlenimi elde ederiz.

ADIM C7: C3-C6 adımlarını tekrarlayarak farklı boyutlarda küreler yapalım.

ADIM C8: Şimdi ilk daireyi çizdiğimiz kullanılmayan renk ile içi dolu bir dörtgen çizelim.

ADIM C9: Bu dörtgeni brush alalım. BRUSH pulldown menüsündeki ROTATE fonksiyonunun ANY ANGLE seçeneği ile bu dörtgeni dilediğimizce çevirelim. Ben 45 derece çevirdim. Zaten üst menü çizgisinde derece belirtilmekte, o yüzden zorluk çekeceğinizi sanmıyorum.

ADIM C10: Bu dörtgenin içine mor1 ile yine bir dörtgen çizin.

ADIM Cll: Mor2 ile ikinci çizdiğiniz dörtgeni dört üçgene ayırınız. Bu işi yapmak için düz çizgi modunda köşeden köşeye çigiler çekin.

ADIM C12: Bu dört üçgenden sağ altta kalanı mor4, sağ üst ve sol altta kalanı ise mor3 ile boyayın. Bu işlem sayesinde dörtgenimiz, bir piramit görüntüsüne kavuşur.

ADIM C13: C8-C12 adımlarını tekrarlayarak, farklı boy ve açılı dörtgenler yapın.

ADIM C14: Şimdi yaptığımız daireleri ve dörtgenleri P4 logosunun üzerine koyun. Bu yerleştirmeyi istediğiniz gibi yapabilirsiniz. İsterseniz tüm logoya dağıtın, isterseniz belirli bir yönde yapın.

ADIM C15: STENCIL fonksiyonunu kullanarak daire ve dörtgen çizdiğimiz o boş rengi silin.

ADIM C16: Biçimlerin zemin rengi ile birleştiği aralardaki geçişleri düzeltmek amacı ile; harf kenarlarına yeşili, daire kenarlarına sarı1, dörtgen kenarlarına mor1 ile pikseller koyun.

Böylece logonun bir diğer versiyonunu daha oluşturmuş olduk. Şimdi ise son versiyonumuzu yapmaya geldi. Bu versiyon için yapmamız gereken işlemler çok daha kısa, sonuçta ise kırık bir izlenim elde edeceğiz. Bu versiyon için yapacağımız adımlan "H" ile belirleyeceğiz.

ADIM HI: P4 adımı ile oluşan logoyu brush alıp ekrana kopyalayın.

ADIM H2: Brush ikonuna iki kez sol tuşla klikleyerek ya da "b" tuşuna iki kez basarak serbest brush alma moduna geçin. **Logonun** bir köşesini üçgen olarak sağ tuş ile brush alın. Brush aldığınız alan silinecektir. Şimdi bu brush'ı olması gereken alandan, dikey ve yatay koordinatta biraz kaydırarak basın.

ADİM H3: H2 adımını istediğiniz kadar tekrarlayarak sonuca ulaşın.

ADIM H4: Harflerin zemin rengi ile birleştiği yerlerden gerekli olarına yeşili ile pikseller koyarak geçişleri yumuşatın. Hepsi bu kadar. Basit bir logoyu çeşit çeşit biçimlerde göstermeye çalıştım bu yazıda. En basit ve en kısa şekli ile yazmaya tim. Burada anlattığım bütün işlemler en fazla bir saat sürer.

Sizler burada anlatılanları değişik biçimler ve renkler ile çeşitleyin.

Gelecek aya kadar hoşçakalın. Bir sonraki yazımda, logo çeşitleme örneklerine devam edecek ve logo tarzlarından **"PARÇA LOGOLAR"** için örnekler yapacağız. Gelecek aya kadar: BOL PİKSELLER.

AMIGA & Müzik

Tunç Şatıroğlu

Selamlar. Geçen ay size tracker türü programların kontrollerini biraz anlatmaya çalışmıştım. Bunları zaten bilen arkadaşlar herhalde biraz sıkıldılar. Bu ay size önce biraz armoni bilgisinden bahsetmek istiyorum. Bunlar her müzisyenim diyenin bilmesi gereken temel bilgilerdir. Ama ben müzisyen değilim, sadece zaman geçirmek için bu işle uğraşıyorum derseniz, bence gene de bu bilgilere bir göz atmalısınız. Ayrıca yazının sonunda küçük bir rock'n roll parçası yazacağız. Geçen ay başladığımız parçaya ise, gelecek ay devam edeceğiz. Siz bu arada enstrüman disketleri arşivinizi oluşturmaya bakın. Geçen ayki dergiyi kaçırdıysanız, hemen bir tane bulmaya bakın çünkü bundan sonra fazla tekrar yapmayacağım.

Batı Müziği'nde müzik, belirli ve değişmez tonlarla yaratılır. Ancak bunların bazı kuralları vardır. Önce gamlardan bahsedelim. Bir nota alalım. Bu aslında bir frekansa karşılık gelen bir isimdir. Bu nota, diyelim ki bir kalın DO olsun. Bunun frekansı aslında 264 Hz olmalıdır. Ancak bu, değişik akord etme tekniklerine göre değişebilir. Şimdi, bundan sonraki DO ince bir DO olacaktır ve frekansı 528 Hz, yani tam iki katı olmalıdır. İşte bu iki frekansın arasına 12 tane ton gelir. Ancak bunların değerleri lineer değil, exponansiyel olarak artar. Her ton kendinden yarım nota kalın olan tonun frekansının 1,0594631 katı kadardır. Yani DO notasına karşılık gelen frekans 264 Hz ise, DO diyezin karşılığı 264Hzxl,0595=279,7Hz olmalıdır. Peki bu 1,0594631 de nedir derseniz, bu ikinin 12. köküdür. İşle bütün notalar bu şekilde birbirleriyle ilişkilidir. Bunun sonucu olarak, tüm müzik bu sihirli sayıların temelleri üzerine kurulmuştur. Bütün bu sayılar ve hesaplar için üzgünüm. Bu nasıl müzik yazısı böyle demeyin. Matematik eğitimi gören birinin yazdığı yazının konusu müzik bile olsa. yazıda biraz sayı ve hesap olması doğaldır. Her neyse, bizim müziğimizde ise olay bu kadar kesin değildir. Notalar birçok farklı ara değerler alabilirler, hatta bazen bu frekansları bırakın hesaplamayı, tam olarak tanımlamak bile mümkün olmaz. Neyse bu bizi ilgilendirmiyor.

Böylece elimizde müzik yapmak için 12 tane ton bulunur. Birbirini takip eden iki tonun arasına, yarım notalık bir aralık deriz. Ve biz genelde bu 12 tonun hepsini birden bir parçada kullanmayız. Yaptığımız müziği belirli notalarla sınırlarız. Böylece birbiriyle uyumlu notalar kullanmış oluruz. Bu nota takımlarına gam denir. Şu dört gam çok önemlidir: Majör, Minör, Melodik Minör ve Armonik Minör. Ancak siz Majör ve Minörü bilseniz bile yeter. Hayatınız boyunca bir rock klavyecisi olup, majör ve minörden başka bir gam kullanmayabilirsiniz. Bütün bunlar size başlangıçta çok karışık gelse de, aslında bunları öğrenmenin herhangi bir bilgisayar dilini öğrenmeden çok daha kolay olduğunu göreceksiniz.

Şimdi klavye üzerinden bir başlangıç notası seçin. İşimiz kolay olsun diye DO notasını seçelim. Klavyeniz yoksa, hemen tracker programlarınızdan birini yükleyin ve program çıkınca da bir enstrüman yükleyin. işte bu durumda DO, sizin için Q veya Z tuşu olacaktır. Diyelim ki, ince DO'yu yani Q'yu seçtiniz. Şimdi şu formülü uygulayarak DO majör gamını bulabilirsiniz:

T - T - Y - T - T - T - Y

(T = tam aralık, Y = yarım aralık) Bu da neyin nesi böyle derseniz, size bunu daha açık olarak şöyle anlatabilirim. Elimizde 12 ton var demiştim. Bunlar DO, DO diyez, Re, Re diyez. Mi, Fa, Fa diyez. Sol, Sol diyez, La, La diyez ve Si'dir. Birbirini takibeden iki tonun arasına yarım aralık dediğimizi hatırlarsak, bu hesabı kolaylıkla yapabiliriz. Bu durumda, DO majör gamının notaları DO, RE, MI, FA, SOL, LA, Sİ'dir. Bunun anlamı, eğer DO majör gamında bir parça yapıyorsanız, başka notalarla işiniz yoktur demektir. Evet, şu anda müzik konusunda bilgili arkadaşların yoğun protestolarını duyuyorum. Efendim nasıl böyle sınırlama olurmuş. Doğru aslında sizce uygunsa istediğinizi yapmakta serbestsiniz, kurallar sizi sınırlayamaz. Ama başlangıçta bunlar size çok yol gösterici dir. Bu kurallara uyarsanız, en azından fazla rahatsız edici bir müzik yapmamış olursunuz.

Evet biraz da akorlardan bahsedersek, sanırım aslında adı '15 dakikada nasıl kompozitör olunur' olması gereken bu yazımız, biraz olsun amacına ulaşacaktır.

Müzik kabaca iki boyutludur. Bu iki temel boyutun birine yatay diğerine düşey deriz. Yatayda .önemli olan birbirini takip eden notaların uyum içersinde olmasıdır (Eğer insanlara rahatsızlık vermek niyetindeyseniz biribiriyle uyum içinde olmayan notalar seçersiniz.). Bu nedenle melodi yatay boyuttadır. Ancak her parça düşey boyut ile zenginleştirilirse, daha hoş (ya da amacınız huzursuzluk yaratmaksa daha huzursuz) bir hale getirilebilir. İşte düşey boyuta genişlemenin en kolay yolu, parçanıza akorlar eklemektir. Melodidekinin tersine, akorlarda notalar aynı anda çalınır. Gene amaç, birbiriyle uyumlu (ya da özellikle uyumsuz) notaları aynı anda kullanarak duyguyu veya parçanın atmosferini yaratmak ve böylece melodiye yeni anlamlar kazandırmaktır. Aslında çoğu zaman akorların sıralanışı parçanın havasını be-

lirler. Birçok parçanın birbiriyle aynı havada olması, aynı akor dizilişlerini kullanmalarından dolayıdır.

Bir akor, en az iki notanın aynı anda çalınmasıyla elde edilir. Çaldığınız enstrümana göre daha fazla notayı aynı anda kullanarak değişik akorlar yaratmak da mümkündür. Ben size akorların en basitlerinden olan majör ve minör akorlardan bahsedeceğim.

Bir majör akoru oluşturmak için, kendinize bir başlangıç notası seçin. Sonra şu formülü uygulayın:

Dört yarım nota gidin ve ikinci notayı belirleyin, sonra üç yarım nota daha gidin ve üçüncü notayı belirleyin. Bu durumda DO majör DO - Mİ - SOL.Re Majör Re – Fa diyez - La şeklinde olacaktır.Diğerlerini de siz bulabilirsiniz.

Minör akorları bulmak içinse, önce 3 yarım, sonra $ yarım nota ilerleyin. Mesela DO minör akoru DO - Re diyez - Sol şeklinde olacaktır. Dikkatinizi çekti mi bilmiyorum, ama bir akora majör veya minör karakterini veren, işte bu ortadaki notadır.

Her gamda 3 majör ve 3 minör akor bulunur (Evet, evet, daha fazla da olur; ama bu konuya sonra girelim). Ama siz parçanızda bunların hepsini kullanmak zorunda değilsiniz. Çoğu zaman üç ya da dört tanesi size yeter. Önemli olan onları arka arkaya sıralamasını bilmektir. Genelde hepimiz eski rock'n roll parçalarını severiz. Aslında bunları yaratmak çok kolaydır. 'Ama bu nasıl olur? Dediğin kadar kolay olsa, herkes Elvis olurdu.* diyebilirsiniz. Aslında Elvis'i kral yapan, yaptığı müzikten çok tarzı, sesi, parçaları yorumlamasıdır. Neyse ben takdiri size bırakıyorum.

Klasik bir rock'n roll parçası. Üç akorla yapılır. Birçok ünlü müzisyen müzik hayatına akor nedir bilmezken, bu üç akoru çalmasını bilerek girmiştir. Çünkü bunlar yeterlidir. Müzik teorisinde akorları adlandırmak için bir sistem vardır. Buna göre bir gamın ilk notasıyla başlayan akora tonic denir. Diğerleriyse aşağıdaki gibidir:

I - Tonic
II - Supertonic
III - Mediant
IV - Sub-dominant
V - Dominant
VI - Sub-mediant ya da relative minör

İşle bir blues ya da rock'n roll parçası yaratmak için bunlardan yalnızca I, IV ve V gereklidir. Do majör gamında bir parça yapıyorsanız DO majör. Fa majör ve Sol majör akorlarını kullanmayı bilmeniz yeterli olacaktır. Elinizdeki tracker programlarında 64 satır bulunur. Hiç bunun nedenini düşündünüz mü? Mesela niye 50 satır yok? Çünkü tracker, 4/4 parçalar yazmak için düşünülmüştür. 16 satır bir tam aralığa eşittir. 4 tane tam aralık ise 64 satır demektir.İşte böylece tracker ile 1/16'lık bir aralığı yazmak mümkün olur. 1/32'lik aralık içinse, tempoyu iki misli hızlandırmalısınız. Neyse işte bu 16 satırlık aralığa bir bar deriz. Ve işte size bir blues formülü:

Do maj. Do maj. Do maj. Do maj.
Fa maj. Fa maj. Do maj. Do maj.
Sol maj. Fa maj. Do maj. Do maj.

Bunu denemek istiyorsanız, bas türü bir enstrüman yükleyin. İlk sütunun üstüne gelin. Bu majörlerle falan uğraşmayın. İlk 16 satıra birer aralık bırakarak C yazın. Bu DO demektir. Böylelikle ilk barınızı yazmış oldunuz. Dört bar C yazmanız gerektiğine göre, bütün patterni aynı şekilde yazın. Sonra ikinci ve üçüncü patterni yukarıdaki gibi yazın. Bu arada tracker notasyonuyla bizimkini karıştırmamanız için size bir tablo:

C-DO, D-Re, E-Mi, F-Fa, G-Sol, A-La, B-Sidiyez = #

Bu üç patterni dediğim gibi yazdıysanız, basla işiniz tamam demektir.Şimdi de ikinci ve üçüncü enstrüman olarak bir Bass Drum ve bir Snare Drum türü enstrüman yükleyin. İlk patternden itibaren ikinci sütuna basit bir davul ritmi yazalım. Mesela şu sekiz satırlık ritmi arka arkaya üç patteme de yazın:

```
C-3   02000
---   00000
C-3   02000
---   00000
C -3  03000
---   00000
C-3   02000
---   00000
```

Burada ikinci enstrüman Bass Drum, üçüncü enstrüman bir Snare drum olmalıdır. Notalar sampling rate farklı olduğunda farklı olabilir.Siz uygun olanını seçin. Bundan sonra da dördüncü enstrüman olarak bir hi hat yükleyin.Üçüncü sütunlara bir boşluk bırakarak hi hatleri yazın. En sonunda da geçen yazıda anlattığım gibi 00,01,02 nolu patternlerin arka arkaya çalmalarını sağlayın.

Artık parçanızın alt yapısı hazır. Şimdi kursoru dördüncü sütuna geçirin. Piano ya da hoşunuza giden bir başka enstrüman yükleyin. Bu arada, eğer emin olmak istiyorsanız, lütfen ST-01'de bulunan sesleri kullanın. Şimdi de PLAY SONG yapın. Parça çalmaya başlayacaktır. Siz bu arada klavyeden yeni yüklediğiniz enstrümanı kullanarak bir melodi bulmaya çalışın. Ancak Do majör gamında olduğunuzu unutmayın. Yalnızca size ait olan notaları kullanın. Bunları klavye üzerindeki Q ile başlayan satırla Z ile başlayan satırın üzerindeki tuşlarla çalabilirsiniz. Ama ben nasıl bir melodi yazabilirim derseniz, cevabı bilmiyorum. Bir süre kafaya göre takılın. Baktınız hoşunuza giden birşeyler çıkıyor bunu 4. kanala kaydedin.

Bu aylık bu kadar. Size yardım edebilmem için sorunlarınızı yazın. Ama lütfen bunlar falan program nasıl kullanılıyor şeklinde olmasın. Çünkü ben çok fazla program tanımadığımdan, size yardımcı olamam. Ama STARTREKKER hakkında birşeyler soracaksanız buyurun. Bu arada, siz de bir programı kullanmayı iyice öğrenin. Bu yeterli olacaktır.Önemli olan bin tane müzik programını kullanmasını bilmek değil, müziği yaratmaktır. Bunu unutmayın ve kafanıza göre takılmaya devam edin. Yeterince uğraşırsanız, bir süre sonra yaratıcılığınızın farkına varacaksınız.

Gelecek ay... Bir cazcı olmaya ne dersiniz?

PROTRACKER V2.1a

Can MİLDON

Herkese selamlar!!!

Yorucu ve uzun bir aydan sonra yine sizlerle beraberim. Daha **okulların açılmasının *şokunu*** *yeni yeni üstümden atmaya başlamışken, sınavların ağırlığım gene hissetmeye başladım. Derslerin gereksizliğini savunmuyorum ama,* ***salyangozun iç organlarından BANA NE.!.!*** *Sizi bilmem ama, elime sample disketlerini almayı. Protracker V2.1a'yı yüklemeyi ve bir şeyler yaratmayı* ***salyangozun iç organlarına*** *tercih ederim. Eğer siz de benim gibi düşünüyorsanız. bu sayfayı okumaya devam edin demiyorum(!). O sizin bileceğiniz ve sizin seçiminize kalmış birşey. Ama yine de okumanız tavsiye edilir!!! Neyse okullar bir yana, biz bu ayki yazımıza geçelim...*

Eğer geçen ay derginin 29. sayfasına baktıysanız ve okumaya devam ettiyseniz, Protracker V2.1a'nın 2. Setup menüsünde kaldığımızı biliyorsunuzdur. Bu ay kaldığımız yerden programımızın tanıtımına devam edeceğim. Yazıma sizlerden özür dilemeden önce başlamak istemiyorum. Özür dilememin sebebi ise şu:

Maalesef Protracker V2.4, bu geçen bir ay içinde bazı kişilerin (!) azizliğine uğrayarak elime geçmedi. Geçen ayki yazımda, bu ay sizlere Protracker V2.1a'nın V2.4 ile arasındaki farklılıklarını yazacağımı söylemiştim. Bu açıklamayı gerekli gördüm ve sizlerden tekrar özür diliyorum.

Bunu telafi etmek için, monitörümün karşısına geçip sizlere Protracker V2.1a'nın çözümünün devamını ve bütün işlemlerin klavye üzerinden nasıl yapılacağını yazdım. Bu ay efektlerin listesini verdim ama, yazı çok uzun süreceğinden efektlerin nasıl yapılacağını ileriki aylarda yazacağım. Herhalde diğer köşelere de biraz hak versek, fena olmaz değil mi?

Şimdi yazıma kaldığım yerden devam ediyorum.

f- Setup Menusu:

2. Kısım:

* **Timing:** Bu seçeneği mouse ile değiştirebilirsiniz. Seçeneklerden **"CIA"** seçildiği zaman, ana ekrandaki **"tempo"** ile parçanın hızını ayarlayabilirsiniz.

Diğer seçenek olan **"VBLANK" ile,** parçanın hızını ancak paternlere yazacağınız ve biraz sonra değineceğim "f" ile değiştirebilirsiniz.

* **Tempo:** Bu seçeneğe yazdığınız değer, parçanın açılışındaki paternin hızını belirler.

* **Speed:** Timing seçeneği **"Vblank"** ise, parçanın açılışındaki paternin hızını bu seçenek ile belirlersiniz.

* **Edit:** Bu seçeneği mouse ile değiştirebilirsiniz.

Seçeneklerden **"VU-MTR",** vu-metre renklerini; **"ANALYZER"** ise spektrum analizörün renklerini değiştirmeye yarar.

* **Spread:** Bu seçenek Deluxe Paint'teki **"Spread"** seçeneği ile aynı görevi yapar. Renk ayarlaması yaparken bu seçenek ile iki renk arasında renk geçişi yapabilirsiniz.

* **Mods:** Bu seçeneğin yanındaki boşluğa modüllerin hangi drive'dan yüklenip, kaydedileceğini yazabilirsiniz.

SİZİ UYARIYORUZ !!! PROTRACKER V2.1 a GENE BİLDİĞİNİZ MÜZİK PROGRAMLARINA BENZEMEMEYE DEVAM EDİYOR !!!

* **Songs:** Bu seçeneğin yanındaki boşluğa song'ların hangi drive'dan yüklenip, kaydedileceğini yazabilirsiniz.

* **Sample:** Bu seçeneğin yanındaki boşluğa, sample'ların hangi drive'dan yüklenip kaydedileceğini yazabilirsiniz.

* **PtDir:** Bu seçeneğin yanındaki boşluğa preset listesinin hangi sürücü ve direetory'den yüklenip kaydedileceğini yazabilirsiniz.

* **Max Pist:** Buradaki boşluğa preset listesinin en fazla kaç sample alabileceğini yazabilirsiniz.

* **DMA Wait:** Bu seçenek programın en can alıcı noktalarından biri. Bu değerin yüksekliğini iyi ayarlayamayanlar, Protracker V2.1a'nın parça çalarken nota atlayan kötü bir program olduğunu zannedebilir. Normal hızda bir **AMIGA** 500'ün hızı. Pal modunda 7.09 Mhz'dir. Eğer bu çeşit bir bilgisayarınız varsa, buradaki değer normalde **"300"** olmalıdır. Eğer bir **AMIGA 3000'iniz** varsa, normalde 25 **Mhz** hızda çalışan bu alette DMA Wait'i "300" olarak belirlerseniz, bu program tabii ki nota atlar (Bu sana hitap eden bir cümle idi, Güçlü!!!). Amiga 3000'de bu değer ortalama **"900"** olmalıdır.

* **Tuning Tone:** Buraya akord edeceğiniz notanın tonunu yazabilirsiniz.

* **Salvage to** "$": Bu seçenek gene eskisi gibi çalışmıyor.

* **Recover Song:** Bu seçenek de çalışmıyor.

* **Nosamples:** Bu seçenek "On" konumunda iken, module yüklenirken sample'lar yüklenmez.

* **Blankzero:** Bu seçenek "On" konumunda iken, rakamların yanındaki boş haneler "0" ile doldurulur.

* **Showdirs:** Bu seçenek "On" konumunda iken. Disk Operation menüsüne her girişinizde drive'daki disketin directory's! yeniden alınır.

* **ShovvPub:** Bu seçenek açıkken "Fasl-memory" de kullanılır.

* **CutToBuffer:** Bu seçenek açıkken. Sampler menüsünde bir sample range olarak alındığı zaman buffer'a otomatik olarak kopyalanır.

* **LoadLoop:** Bu seçenek açıkken, "Loop" olan bir sample yine "Loop" olarak disketten yüklenir.

* **Slow Mode:** Bu seçenek açık olduğu zaman mouse'unuzun iki tuşuna birden basarak örneğin parçanın pattern sayısını hızlı olarak arttırabilirsiniz.

Programımızın ana ve alt menülerinin tanıtımı burada sona eriyor. Şimdi efektleri, klavyenin kullanımını ve programın bazı inceliklerine bir göz atalım...

EFEKT KOMUTLARI

Bütün efekt komutları, diğer tracker programları ile uyumludur. Bunlar:

0 - None/Arpeggio
1 - Portamento Yukarı
2 - Portamento Aşağı
3 - TonePortamento
4 - Vibrato
5 - ToneP + VolSlide
6 - Vibra + VolSlide
7 - Tremolo
8 - *Kullanılmamış*
9 - SampleOffset
A - VolumeSlide
B - Pozisyon atlaması
C - Volume ayarlaması
D - Pattern' i kesme
E - Efektler
F - Hızı Ayarlama

E - KOMUTLARI

E0-Filter Açık/Kapalı
E8- »Kullanılmamış*
E1- Fineslide Yukarı
E2- Fineslide Aşağı
E3- Glissando Kontrolü
E4- Vibrato Kontrolü
E5- Finetune' u seç
E6- Patternloop
E7- Tremolo Kontrolü
E9- Retrig Nota
EA- Fine Vol Yukarı
EB- Fine Vol Aşağı
EC- NoteCut
ED- NoteDelay
EE- PatternDelay
EF- Loop'u tersine çevir

KLAVYE

Protracker, klavye kullanımında standart Amerikan karakter setini kullanır. Klavyeden işlem yaparken, aşağıda açıklayacağım kolaylıklar sadece sol shift, alt ve Ctrl için geçerlidir.

F1 - Düşük oktavı seçer (C-l'den. G-3'e)
F2 - Yüksek oktavı seçer (C-2'den B-3'e)
F3 - Sample'ları siler
F4 - Sample'ları buffer'a kopyalar
F5 - Sample'ları kopyalar (Bkz. Sayı 29-S. 31)

shift+F3-Track'ı siler
shift+F4 - Track'ı buffer'a kopyalar
shift+F5 - Track-buffer'ı track'a kopyalar

alt+F3 - Pattern'i siler
alt+F4 - Pattern'i buffer'a kopyalar
alt+F5 - Pattern-buffer'ı pattem'e kopyalar

ctrl+F3 - Efekt komutlarını siler
ctrl+F4 - Efekt komutlarını buffer'a kopyalar
ctrl+F5 - Komut-buffer'ı track'e kopyalar

F6 - Pattern pozisyonu 0'a gider
F7 - Pattern pozisyonu 16'ya gider
F8 - Pattern pozisyonu 32'ye gider
F9 - Pattern pozisyonu 48'e gider
F10- Pattern pozisyonu 64'e gider

shift+F6-F10 - Seçilen pattern F tuşlarının poziyonuna gelir
alt+F6-F10 - Pattem'i F tuşlarının pozisyonundan itibaren çalar
ctrl+F6-F10 - F tuşlarının pozisyonundan itibaren kayıt yapar

Esc - DiskOp/EditOp/PLST/PsetEd/Setup/ Help vb... çıkış için

shift+Return - Kursorun bulunduğu yere bir nota sıkıştırır ve diğer notalan bir aşağıya kaydırır. 63. nota yok olur
shift+Backspace - Kursorun bulunduğu yerdeki notayı siler ve diğer notaları bir yukarı kaydırır. Patttern pozisyonu 0 iken bu işlem gerçekleşmez

alt+Return - Shift+Return işlemini bütün kanallar için yapar
alt+Backspace - Shift+Backspace işlemini bütün kanallar için yapar

ctrl+Return -Efekt komutlarını bir aşağı kaydırır
ctrl+Backspace- Efekt komutlarını bir yukarı kaydırır

ctrl+0-9 - Araya kaç adet nota sıkıştıracağını belirler (Edit yapılırken)

alt+sağa doğru ok - Pattern numarası yukarı
alt+sola doğru ok - Pattern numarası aşağı
shift+sağa doğru ok - Song pozisyonu yukarı
shift+sola doğru ok - Song pozisyonu aşağı
ctrl+sola doğru ok - Sample numarası yukarı
ctrl+sağa doğru ok - Sample numarası aşağı

Tab tuşunun üstündeki tuş-CLI'a gitmek için

Help - Help veya pist sayfasını görmek için
shift+Help - Help tuşu için Help ya da Pist sayfasının seçimi
Space - Stop ya da Edit moduna girmek için

< - DMA & Volume' ü 0 yapmak için

sağ Amiga - Pattern çalmak için
sağ Alt - Song çalmak için
sağ Shift - Record için
Caps Lock - Tuş tekrarını açıp kapatmak için

Del - Kursorun altındaki notayı silmek için
alt+Del - Sadece komutları silmek için
shift+Del - Nota ve komutları silmek için

Nümerik Klavye:

"." - Sample' ı silmek için	
"0" - Sample 0	
"(" - Sample 1	Enter+(- Sample 11
")" - Sample 2	Enter+) - Sample 12
"/" - Sample 3	Enter+/ - Sample 13
"*" - Sample 4	Enter+* - Sample 14
"7" - Sample 5	Enter+7 - Sample 15
"8" - Sample 6	Enter+8 - Sample 16
"9" - Sample 7	Enter+9 - Sample 17
"-" - Sample 8	Enter+- - Sample 18
"4" - Sample 9	Enter+4 - Sample 19
"5" - Sample A	Enter+5 - Sample 1A
"6" - Sample B	Enter+6 - Sample 1B
"+" - Sample C	Enter++ - Sample 1C
"1" - Sample D	Enter+1 - Sample ID
"2" - Sample E	Enter+2 - Sample IE
"3" - Sample F	Enter+3 - Sample IF

Sadece Enter - Sample 10

Sol Amiga (Artı tuşunun altında) - Edit Operation menusu l. sayfası gibi transpose etmek

Sample/Track	Sample/Pattern
1 - Nota Yukarı	2 - Nota Aşağı
Q - Nota Aşağı	W - Note Aşağı
A - Oktav Yukarı	S - Oktav Yukarı
Z - Oktav Aşağı	X - Oktav Aşağı

All/Track	All/Pattern
3 - Nota Yukarı	4 - Nota Yukarı
E - Nota Aşağı	R - Nota Aşağı
D - Oktav Yukarı	F - Oktav Yukarı
C - Oktav Aşağı	V - Oktav Aşağı

Tab - Kursoru bir sonraki track'a götürür
Shft+Tab - Kursoru bir önceki track'a götürür

ctrl+A - Kursorun üzerinde olduğu track (yani kanal) açık/kapalı
ctrl+B - Bloğu işaretle
ctrl+C - Bloğu buffer'a kopyala
ctrl+D - Bloğu sil, notaları yukarı kaydır
ctrl+E - Track aç
ctrl+F - Filtre açık/kapalı
ctrl+G - Bütün sample'ları boost et
ctrl+H - Bloğun transpose'sini yükselt
ctrl+I - Bloğu yerleştir, notaları aşağıya kaydır
ctrl+J - Bloğu değiştir
ctrl+K - Track'in sonuna kadar sil
ctrl+L - Bloğun transpose'sini alçalt
ctrl+M - Multi klavye açık/kapalı
ctrl+N - Son bloğu tekrar işaretle
ctrl+O - Track'ı kısalt (!)
ctrl+P - Bloğu kopyala
ctrl+Q - Bütün kanalları aç
ctrl+R - F6-F10 pattern pozisyonlarını restore et

ctrl+S - Split klavye açık/kapalı
ctrl+T - Track'ları aralarında değiştir
ctrl+U - En son işlemi iptal et (Undo)
ctrl+V - Bütün sample'ları filtre et
ctrl+W - Bloğu polyphonize et (!)
ctrl+X - Bloğu sil
ctrl+Y - Bloğu geriye al
ctrl+Z - Efektleri restore et

shift+0-9 - O anki komutu işaretlenen tuşa sakla
alt+0-9 - Kursorun bulunduğu track'a komut yaz

alt+"" - Kursorun üzerinde bulunduğu komutu istenen pattern pozisyonuna yerleştir
alt+"=" - Kursorun üzerinde bulunduğu komutu istenen pattern pozisyonuna kopyala ve efekt değerine bir ekle
alt+"-" - Kursorun üzerinde bulunduğu komutu istenen pattern pozisyonuna kopyala ve efekt değerinden bir çıkart

alt+A - Sample yap
alt+B - Sample'ı boost et
alt+C - 3. kanalı aç/kapa
alt+D - Disk Operation menüsüne git
alt+E - Edit Operation menüsüne git
alt+F - Sample'ı filtre et
alt+I - AutoinserfEffect açık/kapalı
alt+K - Seçilen sample ya da track'ı sil
alt+M - Metronome açık/kapalı
alt+Q - Protracker V2.1a'dan çıkış
alt+R - Resample
alt+S - Sampler menüsüne git
alt+T - Akord et
alt+V - 4. kanalı aç/kapa
alt+X - 2. kanalı aç/kapa
alt+Y - Bütün sample'ları save et
alt+Z - 1. kanalı aç/kapa

alt+shift+M - Metrochannel'ı seç

' - Autoinsertmacro aşağı
- Autoinsertmacro yukarı (Return tuşunun yanındaki tuş)
- Keypad modunu aç/kapa

Return	- Bir nota ileri atla
Backspce	- 0 nota geriye atla
Amiga+Backspce	- Bir nota geri atla
Alt+any key on keypad	- tune drumpad

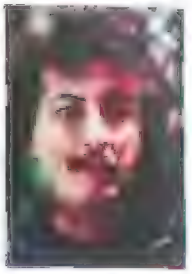
"Are you sure ?":
Bu soru, yapılacak iş için emin olup olmadığınızı anlamak için sorulur. "Y" ya da "Return" tuşu ile evet, "N" ya da "ESC" tuşu ile hayır cevabı verebilirsiniz.

"Clear?":
Bu soru sorulduğunda sizden neyin silineceği istenir. "A" tuşu ile herşeyi, "S" tuşu ile song' u, "P" tuşu ie pattern' i ve "C" tuşu ile de sample' lan silebilirsiniz. "ESC" tuşu ile işlem yapılmaz (Cancel).
Uzun bir işlemi durdurmak isterseniz, "ESC" tuşuna basın. Directory alırken ya da module yüklerken mouse'unuzun sağ tuşuna basarsanız işlem durdurulur.

Pointer Renkleri:
Pointer renklerinin belirli anlamlan var. Bunlar:
Gri - Bir işlem yapılmıyor
San - Song ya da pattern çalınıyor
Yeşil- Disk işlemi yapılıyor
Mavi- Edit ya da kayıt işlemi yapılıyor
Mor - Birşey için bekleniyor (text, numara ya da başka birşey)
Kırmızı - Birşey yanlış gidiyor

Evet, programımızın tanıtımı yine bitmedi. Önümüzdeki aylarda fırsat bulunca efektlerin nasıl verileceğini anlatan bir yazı yazacağım. Siz güzel müzikler yapmaya devam edin.
Ben yine burada olacağım, beklerim efendim!!!

YAP-İŞLET-DEVRET



Eskiden böyle miydi ya?..
Onsekizinci yüzyıl, ondokuzuncu,
daha eskisi...
Ve yakın zamana kadar...
Değişik model sevgiler vardı.
Romeo, bir kez görebilmek için Juliet'i
gitarını kapıp, balkon altlarında serenadlar...
Kerem Aslı'sına yanar,
Ferhat dağlan deler...
Rapunzel kulesinden saçlarını uzatır aşığına...
Ya Leyla ile Mecnun?..
Kaç tane sevgi kaldı ki böyle?..
.....
Ben, yalnızca bütün özgürlüklerin
sonsuza kadar kullanılması konusunda tutucuyum,..
Hiçbir konuda tabularım yok...
Hepsi hızla yokolup gitti
ben, ben oldukça...
"Herşey gönlümüzce olmalı" derim bu yüzden...
Ama sizce de biraz çivisinden çıkmadı mı ilişkiler?..
Tabii ki çağlar değişti...
Şimdi yaşasaydı
balo yerine diskodaki havuz partiye giderdi külkedisi...
İhtimal ki,
ayakkabısının teki yerine sutyenini kaybederdi taze...
Prensin işi iş...
Yüzyıllar öncesindeki gibi
cam ayakkabıların sahibini aramak yok kapı kapı...
Sindrella'nın göğüs ölçüsü önemli bu kez...
Evlenme teklifi ahmaklığında bulunup kızı kaçırmazsa,
sıkı bir flört yaşayabilir külkedisi ile...
.....
Şimdi sevgiler değişik;
"Yap-İşlet-Devret" modeli...
Zaten ne hengameler atlatmıştır külkedisi...
(Burada önemli olan, hengameler değil,
Sindrella'nın 18. yüzyıl romantizminden sıyrılmayı göze almış olması)...
Öhöm!
Herşey devrime uğrayıp güzelce değişti de,
hiçbir değişimin ulaşamayacağı
-değişmez tek bir doğru- var kardeşim...
"Yap-İşlet-Devret" modeli
uymuyor bu değişmez sevgi doğrusuna...
.....
Artık kimse senden ışıkları söndürülmüş odanda
mehtaplı yollara bakıp,
beyaz atlı prensini beklemeni
beklemiyor...
Yöresel bir feministlik yaşıyoruz...
Yöremizin erkekleri,
yalanlara dayalı tahtırevanlar üstünde
sürdürebilmeyi çokeşliliği
erkeklik saydıklarından,
kızlarımızın özgürlüğü de buna benzer uyduruk-kaydınk bi şey oldu...
Sonuçta bütün ilişkilerde
sevgiden öteye kaykık bir toplum...
İhtilal yaptı paşa,
sıçtı taşa...
Şimdi durum bu durum...
Altı bodrum,
üstü tatil köyü...
Devre mülk
"Yap-İşlet-Devret..."
.....
Aşın selamlar istisnalara...
Gönül dolusu,
Işık ve Sevgiyle...

İlhan İREM

GREAT VALLEY PRODUCTS (A500 HD8+, A530 TURBO)

TAMER DİNÇER

Great Valley Products **(GVP)** 1987 yılında kurulmuş olup, günümüzde Amiga sistemleri için yan ürünler üreten en büyük Firmalardan biri durumuna gelmiştir. Firma, ilk etapta profesyonel kullanıcılara yönelik çalışmalarıyla dikkatleri üzerine toplamış ve 1990 senesinden bu yana, her kesime yönelik çok yönlü ürünler sunmayı kendine amaç edinmiştir. GVP mühendislerinden Jeff Boyer'le yaptığımız görüşme sırasında, Amiga 600 ile ilgili çalışmaların devam ettiğini, önümüzdeki kasım ayında yeni sistemlerin piyasaya çıkacağını. A2000 ve A3000 modelleri için de araştırmaların sürdüğünü öğrendik. Ayrıca A500 ile birlikte kullanılacak Turbo& harddisk kartı geliştirildiği ve bu kartın yeni arayışlar içindeki ve özellikle hız isteyen bütün A500 kullanıcılarını cezbedeceği de bize gelen haberler arasında.

Şimdi kısaca GVP sistemlerinin bazı ortak özelliklerine değinelim. Öncelikle tüm GVP harddisk kontol kartları, hızlandırıcısı olsun olmasın en yüksek performansı sağlayan SCSI (Small Computer Serial Interface) adresleme sistemiyle donatılmıştır.

Kullanılan harddisk SCSI teknolojisinde üstünlüğünü kanıtlamış "Quantum" harddisk"idir ve kartların hepsi de devre elemanlarının daha küçük yüzeylere sığdırılmasına imkan veren "Surface Mount" tekniğiyle tasarlanmıştır.

Türkiye'de en yaygın kullanılan modelin A500 olduğunu gözönüne alarak, bu model ile uyumlu GVP ürünlerini inceleyelim.

GVP seriesll HD8+, piyasada A500 için üretilmiş en hızlı harddisk olma özelliğine sahiptir. HD8+'ı bu kadar üstün kılan nedir? Amerika ve Avrupa'da A500 kullanıcılarının HD8+'ı tercih etmelerindeki asıl neden nereden kaynaklanıyor? Bu soruların cevaplarını bulabilmek için teknik özelliklerine bir göz atalım.

İlk olarak GVP'nin kendi geliştirdiği **"FAAASTROM"** teknolojisi, adından da anlaşıldığı gibi bilgi erişim süresini 11 nano saniye civarında bir süreye indirmektedir. A500 HD8+, özel DMA VLSI cipi sayesinde A2000 Harddisk performansına kolaylıkla erişebilmektedir. İsteğe göre 50, 120 veya 240 MB Quantum SCSI harddiski seçilebilir. Bunlar sırasıyla 56, 130 ve 260 disketlik veri saklamaya olanak verirler. Buna ek olarak **SIMM** modülleri ile 8MB'a kadar hafıza arttırımı mümkündür.

Bir başka GVP Ürünü olan "A530 Turbo", 68030 mikroişlemci ile A500 için hiç de yabana atılamayacak 40 MHZ'lik bir sürate erişebilmektedir. Normal bir A500 hızının 7.14 MHZ olduğu gözönüne alınırsa, bu yaklaşık 6 defa daha hızlı bir Amiga demektir. A530 Turbo, HD8+'ın bütün özelliklerine sahip olmakla birlikte 40 MHZ'lik 68030'unun yanında 68882 aritmetik işlemci (FPU) için soketi mevcuttur. 1, 2, 4 ve 8 MB seçimli 32 bit hafıza arttırım imkanı vardır. Ayrıca 68000 mikroişlemci moduna dönüş üzerindeki switch veya birlikte verilen program ile mümkün olmaktadır.

GVP'nin bütün harddisk ünitelerinin içinde bir mini slot mevcuttur. Bu slot, şu anda 16 MHZ hıza sahip bir 80286 emülatörünün kullanılmasına olanak sağlıyor. GVP, ileriye yönelik çalışmaların devam ettiğini, en eski HD8+ kullanıcısının bile bu slot sayesinde hızlandırıcı kartlardan ve daha geliştirilmiş PC emülatörlerinden mahrum kalmayacağını belirtiyor.

Şimdi de biraz GVP'nin imalatını nasıl yaptığını, ne gibi gereçler kullandığını yakından görme ve inceleme şansına sahip olmuş bir kişi olarak şahsi görüşlerime yer vermek istiyorum. Öncelikle şunu belirtmek isterim ki, Amiga ile yakından ilgilenen herkesin (tabii eğer imkanınız varsa mesela uçak için pass veya Amerika'da ikamet eden akrabalar gibi) gidip görmesi gereken bir ortam. İlk olarak her zaman laboratuar ortamında çalışılıyor ve en basitinden en karmaşığına yeni üretilen herşeye uzun ve zorlu bir test uygulanıyor, çünkü siz de takdir edersiniz ki 10 dakikada bir crash eden bir turbo kartla veya program seçen bir grafik işlemciyle kimse çalışmak istemez. Bu nedenle, bir sorunla karşılaşıldığı zaman muhakkak üzerine gidiliyor. Zaten GVP her ürününe 2 yıl gibi herkesin kolay kolay sağlayamayacağı bir garanti süresi sağlıyor ki, bence gerçek garanti süresi böyle olmalıdır. Gelelim kartların kalitesine... Daha önce de bahsettiğim gibi. devreler surface mount dizayn edilmiş ve sadece rom için soket kullanılmış. Şimdi diyeceksiniz ki "eğer bozulursa!!?". Yaptığım deneylere dayanarak böyle bir şeyin, yanlış kullanım sonucu mümkün olmadığını (tabii harddisk'inizin üzerinde yemek yemek ya da içine tornavida sokmak gibi alışkanlıklarınız yoksa) belirtmek istiyorum. Eğer böyle bir durum olursa, ki beş yaşındaki kardeşim sayesinde bizzat yaşadım, direk olarak değiştirme yoluna gidiliyor.

Artık diyeceksiniz ki bu kadar üstün özellikleri olan bir harddisk acaba hangi fiyatla satılıyor? Gerçekten bizlere sunduklarının yanında bence hiç de pahalı değil. Çünkü bir CBM A590 bugün yaklaşık aynı fiyata satılıyor ve eğer 52 MB olması için bir SCSI harddisk bağlamaya kalkarsanız, inanın kat kat fazla masraf yapmak zorunda kalıyorsunuz. İlgilenenler derginin her yerinde telefon numarasını bulabilecekleri AMIGA MARKET'ten fiyatları öğrenebilirler.

Saygılarımla...

Global Trash

Kağan ÜNALDI

Hepinize selam demo meraklıları... Demo teknikleri köşemizde yine beraberiz. Bu ay. geçen aydan yarım kalan intromuzu bitireceğiz. Önümüzdeki aylarda ise böyle uzun source'lar vermek yerine kısa source'lar ile teknik açıklamalarına başlayacağım. Gelecek ay. verdiğim intronun tam açıklamasını bulabilirsiniz. Siz bu ay, tabloda görülen source'u yazın. Bu köşeyi yeni gören arkadaşlar, geçen ayki **Global Trash** yazımızı mutlaka okusunlar. İntromuz. geçen ay belirttiğim gibi şöyle: En üstte bir scroll ve altında logo. Bununla ilgili rutinleri geçen ay vermiştim. Şimdi, arka plana soldan sağa doğru hareket eden yıldızlar yerleştirelim. Bu yıldızları, açıklamış olduğum **Star Editör** programı ile yapabilirsiniz. Her neyse, ekranın alt kısmında bir **text screen** (rext ekranı) bulunuyor. Bu yazıların arkasında çeşitli renklerden oluşan bir raster aşağıya doğru hareket ediyor. Bu teknik, birçok oyun ve introda kullanılmıştır. Bu ay yine intromuza **Noisetracker** modülü ekleyeceğiz. Assemblerden müziğin nasıl çalındığını merak eden okuyucularımız, umarın sevineceklerdir. Intromuzun en büyük şamatası ise, açılışta sahte bir **guru meditation** hatası vermesi. Bunu elimden geldiğince gerçekçi yapmaya çalıştım; sakın hata zannetmeyin!!! Ben bile gerçek guru mu. yoksa kendi yazdığım guru mu ayırt edemiyorum! Hatta rutinde yaptığım bir hata sonucu, iki adet guru üstüste çıktı. Tabii ki çok şaşırdım, ikincisi gerçek guru mesajıymış!!! Siz bu ay, tüm bu rutinleri yazın ve inceleyin. Bir sorununuz çıkarsa mutlaka bana yazın. Gelecek ay, bu introyu CLI'dan çalışacak halde **"exe"** etmeyi anlatacağım. Evel. programı geçen ay anlattığım şekilde yazın ve compile edin. Daha önce verdiğim source'un aynısını verip boşuboşuna yer işgal etmek istemiyorum. Onun yerine eklemeleri hatırlatacak şekilde vereceğim. Eski rutine eklemeler yapın. Yanlarında G yazan satırlar geçen ay verildi, onları yazmayın. Onları sadece yeni rutinlerin nerelere eklendiğini belirtmek için verdim. Müzik çaldırmak için, bir replay rutinine ihtiyacınız olacak. Bu rutin birçok `utility` disketinin içinde bulunur. Source içinde belirttiğim yere yükleyin ve **mt_data** ile yanında bir adres yazan satırı silin. Bizim source'umuz otomatik olarak modülünüzün **$30000 adresinde olduğunu belirtiyor.** Modül datasını bu adrese yükleyin (binary olarak). İntroyu elimden geldiğince kısa yazmaya çalıştım. Umarım fazla zorlanmadan yazarsınız. Evet, gelecek ay tüm açıklamayı bekleyin. Önümüzdeki aylarda sizlere çok renkli bir demo sayfası hazırlayacağım. Köşemize yazmayı unutmayın. Her türlü sorunuzu bekliyorum... CU L8R..

TABLO:

```
;*********** ***************
;*     Demo teknikleri örnek 2     *
;*   Program: Kağan ÜNALDI     *
;***************************

org   $30000    :programı $30000 adresine yerleştirir.
load      $30000

start: movem.l      a0-a6/d0-d7.-(a7)
          move.l    4,a6              :G
          jsr       -$84(a6)        :G

          lea       int,a1      ;lntuition.library adresi
          jsr       -$198(a6)       :library aç (guru için)'
          move.l    d0.intbase :library adresini sakla
          beq       exit            ;hata var programdan çık!

          lea    gfxname.a1   ;G
          jsr    -$198(a6)          ;G
          tst.l  d0              ;G
          beq    exit               ;G

          bsr    clsmem         ;Hafızayı temizleme rutini
          bsr    mt_init        ;miizik istiyorsanız bunu yazın
          bsr    guru           ;guru med. rutini

; alttaki rutin yıldızları hafızaya yerleştirir

sprite:   lea       star,a3         ;yıldızların source adresi
          lea       $7a000,a4           ;yıldızların hafıza adresi
put:      move.l    (a3)+,(a4)+     ;dataları kopyala
          bne.s     put             ;işlem bittiyse devam et.

          move.l    gfxbase.d0      :gfx.lib adresini yenile
          ....                      :buralarda eski rutinler var

          move.l    #newcop,(a2)     ;G

          bsr       gotextscr           -.Textleri ekrana basma rutini

mouse:    cmpi.b    #255.$dff006     ;G
          bne.s     mouse          ;G
          bsr       scroll         ;G
          bsr       renkcyclc           ;renk efekti rutinine git
          bsr       sply                :yıldız efekti rutini
          bsr       mt_music            :müzik çaldırır

          btst          #6.$bfe001   :G
          bne       mouse          :G

          move.l    oldaddy,a2     ;G
          move.l    oldcop,(a2)    :G
          move.l    4,a6                ;G
          jsr       -$8a(a6)            ;G
          move.l    gfxbase.a1     :G
          jsr       -$19e(a6)           ;G

          move.l    intbase.a1     :Intuition.library'ı adresi
          jsr       -$19e(a6)           :bu library ı kapat

exit:     movem.l   (a7)+.a0-a6/d0-d7
out:      rts                           :G

clsmem:   lea       $60000.a0     temizlenecek hafıza adresi
          move.l    #$2000,d1     ;uzun!uğu/4
clrloop:      clr.l     (a0)+       ;hafızayı temizle
          dbra          d1 .clrloop ;rutini devam ettir

          lea       $70000,a0     ;aynı şekilde $70000 adresini
          move.]    #$2000,d1     ;temizle (text adresi)
clrloop1:     clr.l     (a0)+
```

```
        dbra        d1.clrloop1
        rts                 ;programa geri dön

;alttaki rutin guru hatasını sağlar
guru:   move.l  intbase,a6 ;library adresi
        lea     Gtext.a0        ;guru texti adresi
        move.l  #$28,d1
        move.l  #$12,d7   ;ana zamanlayıcı
Settime:    move.l#$26000,d6   ;zamanlayıcı
Time:   sub.l   #1,d6       ;zamanlayıcı kontrolü
        bne     Time        ;zaman bitti mi?
        bchg        #l,$bfe001;power ledi değiştir
        sub.b   #1,d7       ;zamanlayıcıyı azalt
        bne     Settime   ;bu değer O oldu mu?
        jsr     -$5a(a6)        ;guru penceresi (alert)
        rts

initoper: move.l        gfxbase,a6;graphics library adresi
        .....               ;burada scroll bitmap var
        lea     bitmap1,a0   ;text bitmap adresi
        move.l  #$70000,8(a0)    ;txt alanı bitmap 1+8 'e
        move.l  #bitmapl,rastport1+4;bitmap adresi rastport+4

        lea     rastport1.a1        ;rastport adresi
        jsr     -48(a6)         ;cls (ekranı temizler)
        rts                 ;rutine geri dön

renkcycle:moveq.l   #53,d4          ;55 adet raster çubuğu
        lea     cycin.a1            ;raster çubuğunun başı
        lea     cycinl,a2           ;ve sonu
        move.l a2,a3            ;aynı adresi a3'e kopyala
cycloop:    move.w  2(a2),10(a2)        ;cycle işlemi
        sub.l   #8,a2           ;bir sonraki renk
        dbf     d4,cycloop    ;döngü
        move.w10(a3),2(a1)      ;renkleri resetler
        rts                 ;ana rutine dön

scroll:     .....               ;burada scroll rutini var
        rts                 ;rutin sonu

gotextscnmove.l         gfxbase,a6;gfx.library adresi
        move.l  #13,d5      ;y=13
        moveq.l #5,d6       ;6 satır text
printscloop:
        move.l  Ixtbasescr.a0 ;harfin adresi
        bsr     locate      ;koordinatlan ayarla
        move.l  #rastport1,a1 ;rastport adresi
        move.l  #24,d0      ;24 adet harf
        jsr     -60(a6)     ;printext (harfleri bas)
        adda.l  #24,txtbasescr;sonraki satu"a geç
        addi.l  #10,d5      ;y eksenini ayarla
        dbfdö.printscloop           ;ana döngü
        rts                 ;nıtine geri dön

locate:  move.l     #rastport1,a1 ;rastportadresi
        move.l  #65,d0      ;x (65. pixele bas)
        move.l  d5,d1       ;y koord.
        jsr     -240(a6)        ;move cursor (locate)
        rts                 ;çıkış

;alttaki rutin yıldızlan hareket ettirir

Sply:   lea         $7a000-l,a0     ;yıldızlar bu adreste
        move.l  #255,d7             ;255 tane yıldız
Splp:   addq.b  #1,$2(a0)
        add.w   #8,a0
        addq.b  #2,$2(a0)
        add.w   #8,a0
        addq.b  #1,$2(a0)
        add.w   #8,a0
        addq.b  #2,$2(a0)
        add.w   #8,a0
        addq.b  #3,$2(a0)           ;bu rutinler hareketi
        add.w   #8,a0           ;sağlar
        dbf     d7,Splp         ;döngü
    its                 ;rutine dön
```

; **Buraya noisetracker v2.0 replay rutinini yükleyin**
; **Bu rutin birçok utility disk içinde bulunur**
; **özellikle** *AERO TOOL v3.0* adlı utility disk içinde hepsi var.

```
;------ bizim kullanacağımız copperlist-------
»
newcop:
dew $008e,$2c81 ,$0090,$2cc 1 ,$0092,$0038,$0094,$00d0
de. w $0102,$0000,$0104,$0000,$0120,$0000,$0122,$0000
de. w $0120,$0007,$0122,$a000

dc.w$0108,$0006         ;modulo = 6
dew $0100,$1200         ;scroll tek bitplane (2 renk)
dc.w $00e0,$0006,$00e2,$0000  ;bitplane points ($60000 adres)j

;logo renkleri buraya



dc.w$b407,$fffe
dc.w$0100,$0000

;— renk çubukları 2 —
;burada ilk raster bar olacak.


dc.w                    $0100,$                 1200
dc.w$0108,$0000
dc.w $00e0,$0007,$00e2,$0000   ;text ekranı burayı aynen yazın

dc.w $0182,$0OO0,$c807,$fffe ;kalanını yazın, renk registerleri
cycin:
dc.w $0182,$0111 ,$c907,$fffe
de. w $0182,$0222,$ca07,$fffe
dc.w $0182,$0333,$cb07,$fffe
dc.w $0182,$0444,$cc07,$fffe
dc.w $0182,$0555,$cd07,$fffe
dc.w $0182,$0666,$ce07,$fffe
dc.w $0182,$0777,$cf07,$fffe
dc.w $0182,$0888,$d007,$fffe
dc.w $0182,$0999,$d 107,$fffe
dc.w $0182,$0aaa,$d207,$fffe
dc.w $0182,$0bbb,$d307,$fffe
dc.w $0182,$0ccc,$d407,$fffe
de. w $0182,$0ddd,$d507,$fffe
dc.w $0182,$0eee,$d607,$fffe
dc.w $0182,$0fff ,$d707,$fffe
dc.w $0182,$0ffe,$d807,$fffe
dc.w $0182,$0ffd,$d907,$fffe
dc.w $0182,$0ffc,$da07,$fffe
dc.w $0182,$0ffb,$db07,$fffe
dc.w $0182,$0ffa,$dc07,$fffe
dc.w $0182,$0ff9,$dd07,$fffe
dc.w $0182,$0ff8,$de07,$fffe
dc.w $0182,$0ff7,$df07,$fffe
dc.w $0182,$0ff6,$e007,$fffe
dc.w$0182,$0ff5,$el07,$fffe
dc.w $0182,$0ff4,$e207,$fffe
dc.w $0182,$0ff3,$e307,$fffe
dc.w $0182,$0ff2,$e407,$fffe
dc.w $0182,$0ff 1 ,$e507,$fffe
dc.w $0182,$0fe 1 ,$e607,$fffe
dc.w $0182,$0fd2,$e707,$fffe
dc.w $0182,$0fc3,$e807,$fffe
dc.w $0182,$0fb4,$e907,$fffe
```

```
dc.w $0182,$0fa5,$ea07,$fffe
dc.w $0182,$0f96,$eb07,$fffe
dc.w $0182,$0f87,$ec07,$fffe
dc.w $0182,$0f78,$ed07,$fffe
dc.w $0182,$0f69,$ee07,$fffe
dc.w $0182,$0f5a,$ef07,$fffe
dc.w $0182,$0f4b,$f007,$fffe
dc.w $0182,$0f3c,$f107,$fffe
dc.w $0182,$0f2d,$f207,$fffe
dc.w $0182,$0f1e,$f307,$fffe
dc.w $0182,$0e2c,$f407,$fffe
dc.w $0182,$0e3b,$f507,$fffe
dc.w $0182,$0d5a,$f607,$fffe
dc.w $0182,$0c79,$f707,$fffe
dc.w $0182,$0888,$f807,$fffe
dc.w $0182,$0777,$f907,$fffe
dc.w $0182,$0666,$fa07,$fffe
dc.w $0182,$0555,$fb07,$fffe
dc.w $0182,$0444,$fc07,$fffe
dc.w $0182,$0343,$fd07,$fffe
cycin1:
dc.w $0182,$0222,$fe07,$fffe
dc.w $0182,$0111 ,$ff07,$fffe

dc.w $01a0,$0880,$01a2,$0870,$01a4,$0770,$01a6,$0760

dc.w $ffff,$fffe            ;copper listin sonu
; S t a r   datasını buraya yükleyin (label' in adı star olmalı)
; alttaki örneğe bakın.

Star:
dc.l $3AD83B00,$80008000,$3C843D00,$80000000
;.... devam eder...


mt_data:        equ         $30000    ;module adresi=$30000
bitmap:    blk.b       40,0              ;G
bitmap 1:       blk.b       40,0
rastport:  blk.b       100,0     ;G
rastportl: blk.b       100,0
txtbase:        dc.l        scrolltxt                ;G
txtbasescr: dc.l       txtscr
oldcop:    dc.l        0                 ;G
gfxbase:        dc.l        0                ;G
intbase:        dc.l        0
timer:     dc.l        0
oldaddy:        dc.l        0
gfxname:        dc.b        "graphics.library",0,0    ;G
int:       dc.b        "intuition.library",0
gtext:
deb     10,110
deb     '   Software Failure. Press left mouse button to continue.",0
deb     $ff,50,$be
deb     "   Guru Meditation #$ 1000009.00c0371 a",0
even

scrolltxt:
; burada scroll texti var.

:alttaki text mesaj textidir, 6 satır ve 24 harf olmalı
txtscr:
deb     " GLOBAL TRASH ASSEMBLER "
deb     "    ORNEK 2: TEXTSCREEN
deb     " PROGRAM: KAĞAN UNALDI   "
deb     "       GORDUGUNUZ MINI
deb     "       INTRONUN TAMAMI
deb     " ASM-ONE İLE YAZILMIŞTIR   "
end     ;programın sonu
```

VIDEO & AMIGA

ERDEM TAYLAN

Merhabalar! Uzun bir aradan sonra yine Amiga Dünyası sayfalarında birlikteyiz. Fakat konumuz eskiden olduğu gibi C dili değil. Bu sayfada Amiga dünyasında olan yenilikleri ve Teleteknik'in bu konuda yaptığı çalışmaları okuyacaksınız.

Biliyorsunuz Amiga'nın öteden beri en başarılı olduğu alan Video alanı. Amiga, Desktop Video kavramını ilk olarak ortaya atan ve bu konudaki öncülüğünü daima sürdüren bir bilgisayar olarak, Desktop Video alanında hızlı bir ilerlemeyle karşı karşıya. Bu konuda aklıma gelen en çarpıcı örnek. 1.5. 2 yıl önce piyasada hiç 24 bit grafik kartı bulunmazken şimdi bu tür çözümlerin çokluluğunun karar vermemizi etkilemesi. Özellikle Amerika'da Video Toaster'ın çıkışından sonra yaşanan patlama (Video Toaster'ın satış rakamının 70.000 ile 100.000 adet arasında olduğu tahmin ediliyor.) ve Amiga 'nın video işlerine uygunluğu aletin The Video Computer olarak anılmasına yol açtı. Doğal olarak bu bizim gibi Amiga sever insanlar için iyi bir haber. Çünkü böyle bir tanımlama aletin hayatını oldukça uzatarak daha uzun seneler piyasada kalmasını sağlamaya yeterli. Amerika'da elde edilen, video stüdyolarında %65,70 kullanım oranı Amiga Hardware ve Software geliştiricilerinin bu konuya verdikleri önemin artmasına ve gelişmelerin akıl almayacak bir hızla piyasaya sürülmesine sebep oldu. Bu konuda aklıma gelen bir örnek ise şöyle: Bildiğiniz gibi Michael Jackson'ın Black or White adlı video klipinde kullanılan çeşitli insanların birbirine dönüşmesi (morphing) sahnesi oldukça ilgi topladı. Bu iş daha workstation 'larda bile yapılmaya başlanmadan 15 gün.l ay içinde Amiga'da yapılır hale geldi.

isterseniz Amiga Desktop Video konulu yazılara başlamadan bu işle ilgili kavramlara bir göz atalım:

-24 bit: Son zamanlarda her yerde gördüğünüz bu kavram ekranda ki her pixel'in rengi için 24 tane bit'in kullanıldığını gösteriyor. Bildiğiniz gibi normal bir Amiga'da pixel başına 1 ile 6 arasında bit sayısı kullanılıyor. Böylece 2 ile 64 arasında renk elde edilebiliyor. Bu sayı 24'e çıkınca o pixel'e atanabilecek renk (aslında renk tonu demek daha doğru) 16.777.216 tane'ye çıkabiliyor. Bu da yayım kalitesinde grafikler elde etmek için gerekli bir sayı.

-Çözünürlük: Çözünürlük bir bilgisayarın sınırlı bir alana ki burada monitör ekranı koyabileceği nokta sayısıdır. Bildiğiniz gibi bilgisayarlar görüntülerini çok küçük noktaları ekrana koyarak elde etmektedirler. Dolayısıyla nokta sayısı ne kadar fazla olursa ekran o kadar küçük parçaya bölünmüş olacak ve netlik'te o kadar artacaktır.

-Grafik Kartı: Grafik kartı Amiga'ya takılan ve Amiga'nın renk sayısını ve çözünürlüğünü artıran bir elektronik parçadır. Bunlar Amiga 3000 ve 2000 gibi aletlere aletin içindeki yuvadan yani slot'tan takılırken Amiga 500 ve 600 gibi aletlere RGB portu gibi arabirimlerden takılmaktadır. Bir grafik kartının en büyük özelliği Amiga'nın şu anki Hardware'i ile ortaya koyamayacağı renk'te ve çözünürlükte resimlerin gösterilebilmesi ve bu resimler üzerinde çalışılabilmesidir.

-TIGA: Texas Insturements Graphic Architecture yani Texas Insturements firmasının ortaya koyduğu bir grafik oluşturma yapısı. Bu yapı birkaç cipin kullanılmasıyla oluşturulan ve şu an en gözde grafik sistemlerinden biri. Sistemin özelliği 3 boyutlu hesaplamalarda işlemlerin direk Hardware'da yapılabilmesine olanak tanıması ve grafik işlemleri sırasındaki hızı.

-SAGE: Standard Amiga Graphic Extension yani Standart Amiga Grafik Uzantısı. Bu standart TİGA tabanlı ciplerle yapılan grafik kartlarının Amiga üzerinde çalışabilmesini ve değişik firmalarca yapılan Hardware ve Software ürünlerinin birbirleriyle uyumlu olarak çalışabilmesini sağlamakta.

-Composite Görüntü: **Bir görüntünün bir** yerden bir yere nasıl taşınacağına ilişkin bir standart. Bu standartta, görüntüyü oluşturan üç sinyal yani parlaklık, renk seviyesi ve senkronizasyon birlikte bir hat üzerinden verilir. Doğal olarak bu sinyaller birbirini etkileyeceğinden alınan görüntü RGB görüntü kadar net olmaz. Fakat gönderilen sinyal bir hat üzerinden verildiğinden sinyalin kapladığı frekans alam yani bandwidth'i daha az olur. Dolayısıyla başka başka sinyallerin yollandığı bir ortamda (örneğin Türkiye'de İci televizyon yayınları) daha çok hatta yani kanalda yayın yapılabilir.

-RGB Görüntü: Görüntüyü oluşturan kırmızı, mavi ve yeşil renklerin ayrı ayrı yollanması sonucunda elde edilen ve composite'e kıyasla çok daha net olan fakat daha büyük bir frekans alanı kullanan dolayısıyla yayım için pek uygun olmayan bir görüntü oluşturma teknolojisi. Daha çok bilgisayar gibi aletlerde kullanılır.

-Genlock: Genlocking yani Genlocklama değişik iki video kaynağından gelen görüntülerin senkronizasyon darbelerinin bir referans senkronizasyon kaynağına göre (bu kaynak gelen görüntülerden biride olabilir) eşlenmesi işlemidir. Genlock denince Amiga'da ilk akla gelen şey ise gelen bir video üzerine Amiga'nın görüntülerinin bindirilmesidir. Aslında bu bindirmenin yapılabilmesi için gerekli olan senkron eşlemesi işlemi dolayısıyla bu aletler Genlock olarak adlandırılmaktadır.

-TBC: Time Base Corrector yani Zaman Taban Düzelticisi. Bildiğiniz gibi bir görüntünün ekranda oluşturulabilmesi için bazı senkronizasyon darbelerine ihtiyaç vardır. Eğer bu darbeler olmazsa ekranı çizen elektronik tabanca bir sonraki satıra ne zaman geçeceğini ve ne zaman ekranın başına döneceğini bilemez. Video gibi aletlerde kafa bir motora bağlı olduğu için bu motorun hızında voltaj değişimi gibi nedenlerle ortaya çıkabilecek her türlü değişim bu darbelerin zamanlarında oynama yaratabilir. Oysa iki video görüntüsünün eşlenebilmesi için iki görüntünün senkronizasyon sinyalininde oldukça kararlı olması ve pek fazla değişmemesi gerekir. Dolaysıyla Video gibi aletlerin çıktısı TBC denilen aletlerden geçirilerek bunların senkronizasyon darbeleri kararlı bir duruma getirilir.

-Video Digitizer: Video Örnekleyiciler bir kamera veya bir video gibi aletlerden alınan görüntülerin sayısallaştırılarak bilgisayar tarafından anlaşılabilir ve görüntü haline dönüştürülebilir duruma getirilmesi için kullanılır. Video Örnekleyiciler ikiye ayrılır:

1> Yavaş taramalı Örnekleyiciler: **Bu tür** video Örnekleyiciler sabit cisimlerden alınan görüntülerin örneklenmesi için kullanılırlar. Örnekleme işlemi sırasında görüntüde her hangi bir hareketin olmaması gerekir çünkü bu tür örnekleyiciler görüntüyü 5 saniye ile 10 saniye arasında yavaş yavaş almaktadırlar.

2> Gerçek zamanlı örnekleyiciler: **Bu tür** örnekleyiciler ise akan bir video görüntüsünden saniyenin l/25'i gibi bir sürede görüntü alabilirler. Dolayısı ile televizyon görüntüsüde PAL standartında saniyede 25 kere tazelendiği için herhangi bir andaki görüntü direk bilgisayar'a alınabilir.

Gelecek ay kaldığımız yerden devam etmek üzere hoşçakalın.

AMIGA
BİLİŞİM FUARINDA

Teleteknik, 13-16 Eylül arasında The Marmara Oteli'nde düzenlenen 9. Bilişim Kurultayında Amiga 3000 ve CDTV sistemlerini sergiledi. Amiga 3000'de entegre medya olarak tanımlanan Masaüstü Video, Masaüstü Yayıncılık ve multimedia'dan oluşan uygulamalar gösterildi. Masaüstü Video konusunda 3D animasyon programlan Imagine ve Caligari, Masaüstü Yayıncılıkta Pagestream ve Professional Page, multimedia'da ise Scala ve Broadcast Titler, Kurultay'da demonstrasyonu yapılan programlar arasındaydı. CDTV yazılımlarından atlaslı World Vista, Grolier Ansiklopedisi ve bazı CD oyunları da geniş ilgi topladı.

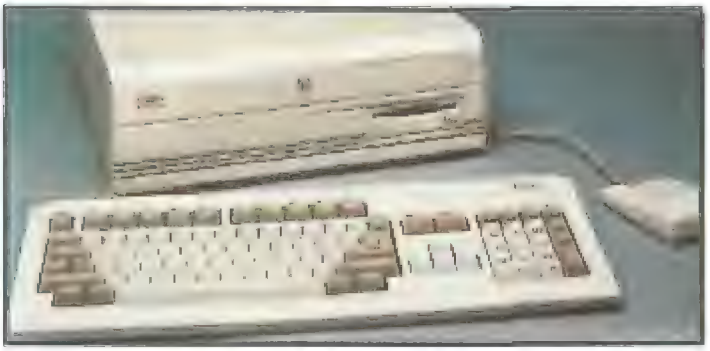
Fuarda Teleteknik standını ziyaret edenler arasında Commodore İngiltere'den Martyn Chipperfield de vardı. Kendisi Imagine programıyla Türkiye'de hazırlanmış bir demonstrasyonu izledikten sonra, yapılan çalışmalardan oldukça etkilendiğini belirtti.

Teleteknik'te Amiga programlarını yerelleştirme çalışmaları sürüyor. Bu çalışmalar tamamlandığında, önemli Amiga yazılımlarını Türkçe satın alıp kullanma şansına sahip olabileceksiniz.

AMIGA 4000

11-13 Eylül tarihleri arasında Pasadena, Califomia'da düzenlenen World of Commodore AMIGA fuarında yeni Amiga 4000 ilk kez davetlilere tanıtıldı. Amiga 4000, Commodore'un Amiga 1000'den bu yana ürettiği gerçek anlamda ilk yeni Amiga modeli. AmigaDOS 3.0 AA (Advanced Amiga) çip seti ve Motorola 68040 merkezi işlem birimi, yeni Amiga 4000'in ilk göze çarpan özellikleri arasında. Her çözünürlükte 256 renk, özel HAM modunda ise 256000 rengi aynı anda gösterebilen Amiga 4000'in diğer özellikleri şunlar:

25 Mhz 68040 CPU
4Mb RAM, 2Mb çip RAM (Ana board üzerinde 18Mb'a, ek kartlarla 1,7 Gb'a kadar artabilir)
200 pin CPU yuvası
120MbIDEHarddisk
880KB veya 1.7MB forma!lı disket sürücü (dört dahili sürücü eklenebilir)
Dört ZORRO II/II1 genişletme yuvası
Üç PC/XT genişletme yuvası



Grafik Kartı yuvası
16.8 milyon renklik palet
Yeni Alice ve Lisa cipleri
640x480, 640x960. 1280x400, 800x600 ve diğer programlanabilir çözünürlükler
ECS çipleriyle uyumluluk
Teleteknik pek yakında Amiga4000'i Türkiye'de satışa sunacak.

Commodore ve Amiga dergileri kapandı

Teleteknik. geçtiğimiz ay 1986'dan beri çıkartmakta olduğu Commodore dergisinin ve 9 sayı çıkan Amiga dergilerinin yayın hayatına son verdi. Teleteknik Amiga ile ilgili çalışmalarını bundan böyle Amiga Dünyası kanalı ile duyuracak.

Kıvılcım Hindistan

Geçenlerde Amiga World okurken bir makale gözüme çarptı. Bu makalede Amiga World yazarları en kullanışlı ve uygun buldukları yazılımların bir listesini veriyorlardı. Dikkatimi çeken, değerleri yüzlerce dolar olan programların içinde bazı public domain programların da bulunmasıydı. Asıl önemlisi modem programları içinde en iyisinin bir public domain olan **JR COMM** olmasıydı. Programın yorumunu yapan yazarlar da bu programın public domain programların ne kadar iyi olabileceklerine çok iyi bir örnek olduğunu belirtiyorlardı.

Artık bütün dünya public domain programların ne kadar yararlı olduğunu, kullanıcıya para ve zaman açısından ne kadar büyük kazançlar getirdiğinin farkında. Fakat bütün dünyada bu kadar yaygın olan public domain programlar ülkemizde daha yerleşemediler. Bunun bu yazıda da anlatacağım bazı sebepleri var, ama isterseniz ilk önce Public Domain, Shareware gibi kavramlara bir göz atalım.

Public Domain, bilgisayarların koskocaman salonlardan ayrılıp masaüstüne ilişiverdikleri zamanlarda başlamış bir olay. Public Domain programlar, profesyonel programlar almaya bütçesi yetmeyen kullanıcılar ve sesini duyurmak isteyen programcılar için bire bir.

Bir programcı, hobi olarak veya kendi sisteminde eksik gördüğü bir açığı tamamlamak amacıyla bir program yazar. Programı kullanmaya başladıktan sonra, bu programın diğer insanlara da yararlı olabileceğini düşünür; fakat program pek büyük bir iş yapacak gibi değildir veya ticari bir değeri yoktur. Bunun üzerine programcı birçok şehirde bulunan Public Domain kütüphanelerine başvurur. Programın bu kütüphaneye dahil edilmesi karşılığında programcıya pek fazla sayılmayacak bir miktar ücret ödenir.

Bundan sonrası Public Domain kütüphanesinin işidir. Program, kütüphane listesinde başına içeriği hakkında küçük bir not düşülerek yerini alır. Bu listeler genellikle BBS (Modem servislerinde) ve yerel dükkanlarda bulunur. Bu listeden bir program almak isteyen kullanıcı, disket ve çekim masrafı olarak oldukça makul bir ücret ödeyerek kolaylıkla istediği programa sahip olur. Bu, programın daha profesyonelce yazılmış olanına vereceği yanında çok düşük bir miktardır ve kullanıcı bunun karşılığını fazlasıyla alır. Yalnız aldığı bu programı kendisi satış amacıyla bir program yaparken kullanırsa, *'Ben bu programın yapımında xxx programını kullandım'* diye bir not düşmek zorundadır. Ve eğer isterse, programcıdan yine küçük bir ücret karşılığında programın daha yeni bir versiyonu ve extra bir iki küçük program temin edebilir.

Diyelim ki, programcı yaptığı programın bir PD'den daha değerli olduğuna inanıyor, fakat yine de ticari olarak satma imkanı bulamıyor. O zaman, yine PD kütüphanelerine baş vurup programını **Shareware** olarak vermek istediğini belirtir. Bu disketleri de aynen PD gibi satın alabilirler, fakat bu tür programlarda genellikle bir not vardır; *'Eğer bu programı kullanmaya değer bulduysanız lütfen bana $10 yollayın ki. hu programın daha iyi versiyonlarını yapabileyim.'*. PowerPacker, DirOpus gibi programlar ilk başta Shareware olarak başlayıp, geliştikçe ticari program haline gelen programlardan sadece ikisi. Kolaylıkla anlaşılacağı gibi, bunlar üzerlerinde daha fazla emek harcanan ve profesyonelliğe daha yakın programlar ve istedikleri ücreti kat kat fazlasıyla hak ediyorlar.

Kolaylıkla anlaşılacağı gibi. bütün bu olayın amacı para kazanmaktan çok piyasanın daha canlı.daha aktif olmasını sağlamak. Fakat tabii ki, arada sırada bunu kötüye kullananlar da çıkıyor, fakat bunlar piyasada çok az bir süre tutunabiliyorlar; zira hemen foyaları ortaya çıkıyor ve dışlanıyorlar.

Daha önce de bahsettiğim gibi, etrafta birçok PD kütüphaneleri var. Bunlardan en ünlüsü tartışmasız **Fred Fish.** Fish disketleri adıyla da piyasada dolaşan bu PD kütüphanesi, iyi dokümanları ve genişliği ile piyasanın bir numarası. Ayrıca Amiga dünyasına PD kavramını getiren olmanın avantajını çok iyi kullanıyorlar. Yaklaşık 700 disket kaplayan bu dev kütüphane. Aquarium adındaki efsanevi index programıyla ve geçenlerde çıkarttığı ilk 500 disketi kaplayan CD'si ile oldukça popüler.

Diğer büyük firma ise **DevWare.** Her ne kadar Fish disketleri kadar popüler olmasa da, hemen her yabancı dergide görebileceğiniz uzun listeleriyle her kullanıcıya hitap eden bir kütüphane.

Bilmem farkına vardınız mı, ama yukardaki tanımlamaya göre Türkiye'deki oyunlar da Free Ware kategorisine giriyorlar. Zira ülkemizde oyun kopyalanması karşılığında programcının eline tek kuruş para geçmiyor. Tamamen ticari olan bu oyun programlan bile bedava kopyalanırken Utility'lerin telif haklarından söz etmek komik kaçar. Ama bizim uyanık piyasanın gönlü, bütün bu emeklerin boşa gitmesine razı olamamış olacak ki, utility disketlerini oyun disketlerinin beş-altı katına satıyorlar. Sanki bu disketlerin kopyalanması çok daha zormuş gibi. Bu işte ülkemizdeki çarpık program anlayışının bir ürünü.Nedense bizim insanlarımız hiç bir programın para ödenecek kadar iyi olabileceğini kabul edemiyorlar.

Yurtdışında (özellikle Amerika'da) Public Domain programları oldukça fazla tutulmakta. Bunu, public domain disketlerin fiyatlarının ucuz olmasına rağmen, piyasadaki paylarının nerdeyse diğer ticari programlarla eşit olmasından anlayabiliyoruz. Bunun en büyük sebebi de, PD yazan kişilerin bu işi amatör bir ruhla fakat profesyonel bir ciddiyetle yapmaları. Matthew Dillon, Nico Francois gibi programcıların yaptığı programlar piyasada ticari programlardan kat kat daha fazla dağılıyor. Örnek olarak Cshell, PowerPacker. FileMaster ve DirOPUS gibi programları verebilirim. Bütün bu programlar, hem programcısını tanınan biri yapıyor, hem de kullanıcıları kopya programlar almak yerine yasal programlar alıp programcılığın gelişmesine katkıda bulunmaya yöneltiyor.

Eğer programcılığın ülkemizde de diğer ülkelerde olduğu gibi gelişmesini istiyorsak, bir an önce kopyalamaya hayır demeliyiz. Bu olay zaten şöyle veya böyle kanunlar tarafından konulacak fakat bunu daha önce biz başlatırsak, çok daha kazançlı çıkarız.

Peki kopya programlar piyasadan kalkınca n'olacak? Bu kadar yıldır program kopyalamaya alışmış olan ülkemizdeki tüketici kitlesi ne yapacak? İşte bu aşamada, devreye PD'ler giriyor. Ülkemizde PD sektörünün gelişmesiyle hem insanlar kopya programlardan ulaşacak, hem de birçok kişi bu yolla programcılığa başlayacak. Ayrıca şu anda telif hakkı olmamasından dolayı program yazmayı düşünmeyen birçok kişi de, bu sayede aktif hale gelecek. Ve bütün bu hareketliliğin sonunda eminim ki, orijinal program fiyatları oldukça makul bir düzeye inecek. Zaten şu an için Türkiye software şirketleri için ölü bir pazar, hiç bir software şirketi Türkiye'deki 60.000 Amiga'lık pazardan tek bir kuruş alamıyor. Telif hakkının çıkmasından ve iyi PD'lerin ortaya yayılmasından sonra, eminim bu firmalarda pazardan paylarını kapmak için belli kolaylıklar, indirimler yapacaklardır.

Bilgisayarınızı seviyorsanız PD'e evet, kopyalamaya hayır!

OKUR MEKTUPLARI

✉

Sayın Amiga Dünyası,
Öncelikle böyle bir dergi çıkardığınız için, teşekkür ederim.
Ben henüz üç aylık bir Amiga kullanıcısı ve Amiga Dünyası okuyucusuyum. İşte sorularım:
1) Workbench yardımıyla Dpaint IV'ün font directory'sine font kopyaladım. Fakat bunu çalıştıramıyorum.
Ne yapmalıyım?
2) Extras disketindeki Amiga Basic'i nasıl çalıştırabilirim?
3) Sesleri digitize edip diskete çekebilir miyim?
4) Yanlışlıkla formatlanan dolu bir diskette silinen programı geri çağırabilir miyiz?
5) Amos adlı programı sizden temin edebilir miyim?

ESER GÜVEN

☞

Sayın Güven iltifatlarınıza teşekkürler. Sorularınıza gelince;
1) Fontları, Deluxe Paint fonts directory'sine hatasız olarak kopyaladıysanız, ki bu hem font directory'sinin, hem de .font uzantılı dosyasının kopyalanması şeklinde olur; kullanamamanız için herhangi bir neden yok.
2) Amiga'nızı Workbench disketi ile açın. Workbench ekranı çıktıktan sonra, Extras disketini takarak önce disketin ikonunu açın. Disket içeriğini gösteren pencereden Amiga Basic ikonunu iki kere klıkleyin. Böylece Amiga Basic ekranı açılacaktır. Direkt Extras disketi ile bunu başaramazsınız. Ancak bir takım düzenlemeler yapmanız gerekir ki, bu konuda dergimizin ilk sayılarında yayınlanan AmıgaDost kurslarından yararlanabilirsiniz.
3) Sesleri, bir Sound Sampler arabirimi kullanarak digitize edebilir ve diskete çekebilirsiniz. Tabii ki, bir Sampler programı yardımıyla.
4) Formatlama sırasında disketteki bütün bilgilerin üzerine 0 yazılacağından böyle birşey mümkün değildir.
5) Bu programı bizden temin edebilirsiniz.

✉

Sayın Amiga Dünyası Dergisi Yetkilileri.
Öncelikle böyle bir dergi çıkardığınız için teşekkür ediyorum.
Sorularımı yanıtlarsanız memnun olurum. İşte sorularım;
1) Eye Of The Beholder I'de merdivenden aşağı indikten sonra bütün kapıları bitiriyorum ve burada takılıyorum. Ne yapmalıyım?.
2) Elinizde A-500'ün Türkçe kullanım klavuzu var mı? Varsa sizden temin edebilir miyim?
3)Amiga'da Commodore oyunlarını bir parça ekleyerek oynayabilir miyim? Hangi parça?
4)Amiga da kullanabileceğim en iyi virus öldürücü program hangisi?

☞

Sevgili Okuyucumuz,
Bize karşı yönelttiğiniz değerli övgülerinize teşekkür ederiz.
Sorularınıza gelince;
1) Bu oyun ile ilgili harita ve tiyolar Amiga Salatası bölümünde yayınlanıyor. Bu bölümü takip ederek sorunuzun yanıtını bulacağınızı umuyoruz.
2) Türkçe kullanım klavuzu elimizde mevcut. Fiyatı 60 ila 80 bin arasında değişiyor.
3) Bunun için 1541 Disk Drive, bir ara kablo ve bir C-64 Emülatörüne ihtiyacınız olacak.
Yukarıdaki mektuplarda sizinle aynı sorunu paylaşan arkadaşların yanıtlarında detaylı açıklamayı bulabilirsiniz.
4) Size bu konuda Master Virus Killer'i tavsiye edebiliriz. Ayrıca SG Virus Killer Disketi de aynı güzellikte.

✉

Sayın Amiga Dünyası Yetkilileri;
Benim bazı sorularım ve sorunlarım var;
1) Derginizdeki oyun fotoğrafları iyi çıkmıyor. Düzeltmeniz dileğiyle.
2) Mega-lo-Mania' da AD 1945 geliyor ve jeti icat ediyorum. Jet için iki-üç ton maden gerekiyor ve benim ikiyüz-üçyüz ton madenim olduğu halde jeti bir türlü kullanamıyorum, içinde adamım da var. Bu konu da yeterli açıklama yapar mısınız?
3) Ben bir dergi çıkarmak istiyorum. Nelere ihtiyacım var (printer ve programların haricinde). Ayrıca oyun grafiklerini nasıl basabilirim, fotoğraf mı çekmeliyim? Bir ile renk ayrımı, baskı-cilt vb. nasıl yapacağım? Bu konu hakkında ya yeterli bilgi verin veya bir yazı yayınlayın (iki-üç sayfa) Ayı ıra Professional Page ve ProWrite. 1MB hafızayla dergi çıkaracak kadar iyi kullanılabilir mi? (çok fazla sayfa yapmayı düşünmüyorum).

Kaan Yazıcıoğlu

☞

Sayın Yazıcıoğlu;
Sorularınıza gelince;
1) Dergimizdeki oyun fotoğrafları bazen gerçekten güzel çıkmıyor. Bunun teknik olarak pekçok sebebi var tabii. Ama bu konuda çalışmalarımız aralıksız sürüyor, hiç kuşkunuz olmasın.
2) Bu oyun hakkındaki sorunuzun yanıtını Amiga Salatası bölümünde bekleyin.
3) Rahat çalışma ortamı için en azından 20 Mb'lık harddisk ve en az 2,5 MB RAM'a ihtiyacınız var. Ayrıca Scanner veya Action Replay gibi resim alınabilecek araçlara. Scanner ya da action replay ile resimlerini alamadığınız program ya da oyunlarda normal renk ayrımı yoluna gitmek zorundasınız.
Normal renk ayrımı, Cağaloğlu'nda pekçok grafik ajansı ve atölyelerde yapılıyor. Bu işlem için ya ekran fotoğrafı çekmek ya da varolan opaklardan yararlanmak gerekir.
Resimlerini alıp bilgisayar grafiği olarak sakladığınız resimler ise, kullanılan masa üstü yayıncılık programında sayfanın istenilen yerlerine yerleştirilerek Amiga'dan renk ayrımı çıkışı olarak alınabilir. Masa üstü yayıncılık prgramları ile ilgili geniş bir yazı dizisi, dergimizde yayınlanmıştı.
Normal renk ayrımı ve baskı-cilt işlemleri ise bizim konumuz içerisine girmiyor. Bu konuda aydınlanabilmeniz için, Cağaloğlundaki matbaacılarla konuşmanızda yarar var.
Professional Page ve Pro Write programları aslında 1 MB hafızayla çalışırlar. Ancak özellikle PPage programını tam performans ile ve rahat kullanabilmeniz için Ram'ın mümkün olduğunca artırılmasında fayda var.

AMOS

Selam everybody!
Yine, bizimle birlikte geçirecek olduğunuz zaman dilimine girmiş bulunuyorsunuz. Bu ay, program ağırlıklı bir köşe ile karşınızdayız. Bu programların açıklamalarını ilerleyen paragraflarda bulabilirsiniz. Bu programlan kendiniz yazabileceğiniz gibi, dergimizden de talep edebilirsiniz. Bunun dışında, AMOS COMPILER'ın kullanımına da değineceğiz.

AMOS COMPILER

Bildiğiniz gibi, AMOS, çıktığından bu yana büyük gelişmeler kaydetti. Bu gelişme zincirinin son halkaları AMOS COMPILER ve AMOS 3D programlan. Bunlardan AMOS 3D, üç boyutlu (3D) objeler dizayn edip onlan hareketlendirmenize yanyor. AMOS 3D ile ilgili ayrıntılı bilgi ve komutları yazı dizimizin ilerleyen bölümlerinde bulabileceksiniz. AMOS COMPILER programı ise, AMOS'un Türkiye'de bulunan son versiyonu olan AMOS 1.3 ve AMOS 3D ile hazırlamış olduğunuz programlan makine diline çevirmeye yanyor. Hemen paniğe kapılmayın. AMOS 1.3, daha önceki versiyonlarla tamamen uyumlu. Bu yüzden, daha önceki versiyonlarla yazmış olduğunuz programlan AMOS 1.3'de yükleyip, saklayarak kolayca AMOS COMPILER'ın kullandığı formata dönüştürmüş olursunuz.

AMOS COMPILER programına sahipseniz, bir AMOS programını compile edebilmek için üç seçeneğiniz var olur:

1) Compiler. AMOS programı ile (AMOS'tan).
2) *Compile* komutu ile (AMOS'tan).
3) ACMP komutu ile (CLPdan).

Compile veya ACMP komutlarından biri ile compile edecekseniz, program isminin haricinde birtakım parametreleri de kullanmak zorundasınız. Bu parametreler '-' (eksi) işareti ile başlar ve birer harfle adlandırılır. Bu parametrelerin en önemlileri şunlar:

-O **(-Oprogramismi):**

Bu parametreyi kesinlikle kullanmalısınız. Çünkü bu parametre ile verilen 'program ismi', compile edilen programınızın hangi isim altında ve nereye saklanacağını gösteriyor. Yani program ismi ile birlikte 'Disk Path'ını da verebilirsiniz.

ÖRNEK: -Oram:MyProg

-T (-Tn):

Bu parametre, compile işleminin modunu belirler. Burada, 'n' yerine yazılabilecek değerler ve anlamları şunlar:

-TO : Workbench modunda compile et.

Workbench modunda compile ettiğiniz programlan, Workbench ekranından, standart bir Workbench programı gibi çalıştırabilirsiniz (COMPILER tarafından, standart bir ikon eklenecektir.).

-Tl : CLI modunda compile et.

Bu modda compile ettiğiniz programlan, CLI veya SHELL'den çalıştırabilirsiniz (Programınıza ikon eklenmez.).

-T2 : CLI modunda compile et, ancak multitask yüklensin.

Bu şekilde compile edilen bir program, yüklenip çalıştıktan sonra, çalıştırıldığı CLI veya SHELL penceresini meşgul etmez. Yani AMOS'u arkaplana atarak bu pencerelerden komut vermeye devam edebilirsiniz.

-T3 : AMOS modunda compile et.

Bu modu kullanarak compile ettiğiniz programları sadece AMOS'tan kullanabilirsiniz. Bu programlarınızı, AMOS'un normal yükleme ve çalıştırma komutlarıyla herhangi bir AMOS programı gibi çalıştırabilirsiniz. Programa, AMOS'un standart library rutinleri eklenmediğinden dolayı, ilk üç moda göre oldukça kısa olacaktır.

-D **(Dpr):**

Bu parametre, compile işlemi sırasında hafıza kullanımının belirlenmesinde kullanılır, 'p' yerine yazılacak bir sayı, kaynak dosyanın (compile edilecek AMOS programı), disk ortamından RAM'a, tamamının mı yoksa diskten satır satır okunup mu yükleneceğini gösterir.

p=0 ise, program tamamen RAM'a yüklenerek compile işlemi yapılır.

p=l ise, program satır satır okunarak compile işlemi yapılır.

'r' yerine yazılacak sayı, hedef dosyanın (compile edilmiş program=object module), tamamının RAM'da oluşturulup da mı, yoksa satır saür mı kaydedileceğini gösterir.

r=0. ise, hedef dosya RAM'da oluşturulup, sonra kaydedilir.

r=l ise, hedef dosya bölüm bölüm RAM'da oluşturularak diske aktarılır.

-D00 : Tüm program RAM'a aktarılsın ve compile edilsin. Tüm işlemler bittikten sonra kaydedilsin (Bu şekilde compile işlemi oldukça hızlanacaktır.).

-D10 : Kaynak dosya hafızaya yüklensin ancak, hedef dosya kayıt ortamında oluşturulsun.

-D01 : Compile edilecek dosya önce RAM'a aktarılsın ve compile işlemi esnasında diske, bölüm bölüm kaydedilsin.

-Dil : Hafıza minimum kullanılsın ve tüm işlemler disk üzerinde adım adım ger-Çekleştirilsin (Bu mod, 512K'da çalışanlar için idealdir ve max. 70K hafıza kullanılır.).

-E (-Es):

Bu parametre, compile edilen programın hata mesajlarını içerip içermeyeceğini gösterir. Eğer s=0 (-E0) ise, hata mesajları compile edilen programa eklenmez, s=l (-El) ise, hata mesajları ekleniyor ve bir hata oluştuğunda ekrana gelir.

Hata mesajları, programın compile ediliş türüne göre, farklı şekillerde ekrana yansır:

* AMOS modu: Normal AMOS programlarındaki gibi ekrana gelir.
* WB modu: Bir ALERT BOX içinde ekrana yansır.
* CLI modlan: CLI'da, text olarak görülür.

-S (-Sq):

Bu parametreyle compile edilen program çalıştıktan sonra, default ekranın açılıp açılmayacağı belirlenir. Bu ekran, AMOS'un standart 320x200x16 formatındaki lowres ekranıdır.

-SO verildiğinde, default ekran açılmaz.
-Sİ verildiğinde ise açılır.

-W (-Wx):

Bu parametre ile compile edilen programınız yüklendikten sonra WB ekranının görünürde kalıp kalmayacağı belirlenir.

-W0 verildiğinde, AMOS sistemi ön planda kalır.

-Wl verildiğinde, WB ekranı ön planda kalır. Bu işlem, *Amos To Front* komutunun sonucu ile aynıdır.

-L (-L):

Çok çok uzun bir programı compile ettiğinizde, compiler programı bazen 'Program Structure Too Long Error' mesajını verebilir. Bu durumda, programınızı -L opsiyonu ile compile etmelisiniz.

ACMP KOMUTU İLE COMPILE ETME:

AMOS COMPILER programını veya kopyasını disket sürücüye koyun; ancak, yüklenmesini 'CTRL+D' ile durdurarak CLI'ya geçin. Ardından şu komutu vererek istediğiniz programı compile edebilirsiniz: ('Program.AMOS' yerine kendi programınızın ismini yazın.)

1> AMOS SYSTEM/ACMP program-.amos -Oprogram –T1 -D00 –S0 –E1

Burada örnek olarak verdiğimiz parametreler ile, 'program.amos' isimli programımız, 'program' adı altında, hata mesajlarını da içerecek şekilde (-E1), default ekran açılması engellenerek (-S0), compile işleminde minimum RAM kullanılarak (-D00), CLI modunda (-T1) compile edilir. '-0' parametresinde hedef dosyanın path'ını belirtmediğimiz için, o anki path kullanılarak, açılışta kullanılan diske kaydedilmek istenir.

Artık, şu komutu kullanarak programınızı çalıştırabilirsiniz:

1> program

Compile **KOMUTU İLE COMPILE ETME:**

AMOS COMPILER diskini takın ve AMOS yüklenene kadar bekleyin. Ardından, direkt moda geçin ve eğer hafızanız 512K ise *'Screen Close 0'* ile default ekranı kapadıktan sonra şu komutu deneyin: ('Program.AMOS' yerine kendi programınızın ismini yazın.)

AMOS> *Compile* "Program-.AMOS -Oprogram –T1 -D00 -SO-El"

Bu compile işlemi ve anlamlan için ACMP komutunun açıklamasına bakınız.

Sevgili arkadaşlar! Kusura bakmayın, AMOS 1.3'ün ekstra komutlarını yer sorunu nedeniyle bu ay veremedik. İnşallah gelecek aya...

Hala program göndermemekte ısrar ediyor olmalısınız. Bu direncinizi kırmak için ne yapmak gerekli?

A bientot!

```
'*****************************
'*                           *
'*        AMOS (C) 1990      *
'*    Europress Software, Ltd.*
'*                           *
'* PALET DEĞİŞTİRME PROG.    *
'*****************************
'
A$=Fsel$("","","Bir IFF Resim Seçiniz")
If A$="" Then Edit
Load Iff A$,0
DISCOLOUR[0,2,2]
'
Procedure SCR_CONT
B=0

IS=Screen
Goto SCR_CONT

HELP:
SCR$=Left$(SCR$,Len(SCR$)-1 )+"0"
Resume Next
A=B

SCR CONT:
On Error Goto HELP
For A=BTo7
SCR$=SCR$+"1": B=A
Screen A
Next

Screen IS
End Proc[SCR$]

Procedure DISCOLOUR[FR,YR.CRJ
Dim W(5),Y(2)
SCRJTONT
Screen To Front Screen
SC=Screen Colour: Paper FR
If SC=4096 Then Pop Proc
If YR>SC or FR>SC Then Pop Proc
If CR>SC or FR=CR Then Pop Proc
SCW=Screen Width
SCH=Screen Height
If SCW<80 or SCH< 160 Then Pop Proc
Limit Mouse 128,42 To SCW+128.SCH
+50
XX=X Curs : YY=Y Curs : Curs Off
Reserve Zone SC+20
Get Cblock 4114,0,0,80,160
ClsFR,0,0 To 80,160
Pen YR : Ink CR.FR
ForA=0To 15

'renk göstergesini
'ekrana basar.

A$=Str$(A)-""
If A>9:ReadA$:EndIf
Text 41,127-A*8,A$

If A<8
SCR$=Param$
SCR=Val(Mid$(SCR$,A+1.1))
If SCR=l
If SC>2
If A=Screen
Pen 3 Else Pen YR
End If
End If
Locate A+1,18
Print Str$(A)-"";: Pen YR
SetZone A+1,A*8+8,144ToA*8+16,152
End If
End If
If A<3

 R, G, B kutularını
 çizer ve set zone
 komutuna tanımlar.

W(A)=56
D=A* 10+50
Box D,0 To D+8,129
Set Zone 9+A,D,2 To D+8,127
End If
Next
Locate 0,17 : Print "OK"
Set Zone 12,0,136 To 16,144
For A=0ToSC-l

 renk kareciklerini
 ekrana basar ve
 set zone komutuna tanımlar

B1=(A/4+1)*8-6
B2=B1+6
A1=(Amod4+1)*10
Cls A,A1-8,B1 To A1,B2
Set Zone A+13,A1-8,B1 To A1,B2
Next
Do
'mouse ile hangi
        'ikona basıldığını
        'kontrol eder.

        If N<>0
        Repeat
        While Mouse Key
        Multi Wait
        Wend
        Repeat
        Repeat
        Multi Wait
        M=Mouse Zone
        Until M>0
        MK=Mouse Key
        N=M : MK=0
        While MK=0 and N=M
        Multi Wait: MK=Mouse Key
        N=Mouse Zone
        Wend
If M=N
Y=Y Mouse+Y Screen(Screen)
Y=Int(Y/8)
Exit 2
End If
Until MK
Until M=N and M<>0
End If
IfN=0ThenN=13:K=l
IfN>0andN<8

'ekran değiştirilirken
'eski blok eski ekrana
```

```
Screen N-1
Screen To Front N-1
DISCOLOUR[FR,YR,CR]
Exit
End If
If N=12
Put Cblock 4114,0,0
Del Cblock4114
Exit
End If
If N>12andY<16

'hangi rengin seçildiğini
'kontrol eder

RENK=N-13
RENK$=Str$(RENK)-""
Locate 3,17
Print "Renk=";RENK$;
Print Space$(2-Len(RENK$))

'seçilen rengin ikonlarını çizer

RENK=RENK mod 32
L=Colour(RENK)
W(3)=L/256
Y(0)=(15-W(3))*8+1
R=256*W(3)
W(4)=(L-W(3)*256)/16
Y(l)=(15-W(4))*8+1
G=16*W(4)
W(5)=L-(W(4)* 16+W(3)*256)
Y(2)=(15-W(5))*8+1 : B=W(5)
ForA=0 To 2
K=10*A+52
W(A+3)=Y(A)
Cls FR,K,W(A) To K+5,W(A)+8
Cls CR,K,W(A+3) To K+5.W( A+3)+8
W(A)=W(A+3)
Next
End If
If N>8 and N<12 and Y<16

 'ikonlar yardımıyla renk
 'ayarlanmasını sağlar,
 'eski ikonları silerek,
 'yeni yerlerine çizer.

Z=15-Y : W=Y*8+1 : X=10*N-38
If N=9
R=256*Z
End If
If N=10
G=16*Z
End If
Lf N=11
B=Z
End If
W(N-9)=W
K=Y(N-9)
Y(N-9)=W
Cls FR,X,K To X+5,K+8
Cls CR,X,WToX+5,W+8
A=R+G+B
Colour RENK,A
End If
RENK$="Dec="+Str$(R+G+B)-""
RENK$=RENK$+Space$(9-Len(RENK$))
Print At(l,19)+RENK$
Loop

Locate XX,YY
Data "A","B","C","D","E","F"
End Proc
```

```
'*****************************************
'*          AMOS (C) L990                *
'*      Europress Software, Ltd.         *
'*                                       *
'*        SÜRPRİZ PROGRAM                *
'*                                       *
'*****************************************
'
Set Buffer 15
Dim X(55,7,7)
'
HARFLER
ACILIS
'
Paper 0: Pen 31
Print At(0,14)+"Adınız Nedir..:"
HARF  GIRIS [ 17,14,17,4,0,3,0]
A$="HOŞGELDN "+Param$
Cls 0
'
VERI
'
PRG[0,26,4,A$,0,4,0]
'
Procedure VERI
For LIK=0To 15
Read X,Y,M,B$
PRG[ Y,X,M,B$,0,LIK mod 4,0]
Next
Read X,Y.M,E$
PRG[Y,X,M,E$,0,0,31]
'
Wait Key
Shift Up 2.1,30.1
Wait Key
'
Data 0,12,1
Dala "HAYRETTİN YILDIZ"
Data 1,11,1
Data "MURAT YILDIZGÖRER"
Data 2.13,1
Data "TWO SUCKLINGS"
Data 3,13.1
Data "EVERYTIME MILK"
Data 6,15,2
Data "MILK BOYS"
Data 7,14,2
Data "MILK CHILDS"
Data 8,13,2
Data "MILK CHILDREN"
Data 9,15,2
Data "MILK MANS"
   Data 12,16,3
   Data "MILK MEN"
   Data 13,11,3
   Data "WHICHEVER SUCK-
LING"
   Data 14,2,3
   Data "THEIR MOUTH IS
TO SMEELING THE MILK."
   Data 15,9,3
   Data "HE'S JUST A
GREENHORN."
   Data 18,13,4
   Data "SUCKLING LAMBS"
   Data 19,12.4
   Data "FOSTER BROT-
HERS"
   Data 20,15,4
   Data "FOSTER SON"
Data 21,5,4
Data "WITH HIS TAIL BETWEEN
HIS LEGS"
Data 24,5.3
   Data "...SAĞLIĞINIZ İÇİN SÜT İÇİN..."
   End Proc
   '
   Procedure ACILIS
   Screen Open 0,320,256,32,Lowres
   Hide : Curs Off: Flash Off: Cls 0
   For A=0 To Screen Colour-1
   Read C: Colour A,C
   Next
   Wait Vbl
   Data 0.$F00,$F30.$F60,$F90,$FC0
   Data $FF0.$CF0,$9F0,$6F0,$3F0
   Data $F0,$F3,$F6,$F9,$FC,$FF.$CF
   Data$9F,$6F.$3F,$F,$30F,$60F,$90F
   Data $C0F,$F0F,$F0C,$F09,$F06
   Data $F03,$FFF
   End Proc
   '
   Procedure HARFLER
   Shared X()
   Screen Open 0,32,32,2,Lowres
   Screen Hide
   Cls 0 : Paper 0
   Curs Off: Ink 1
   '
   A$="ABCÇDEFGĞHIİJKLMN"
   A$=A$+"OÖPQRSŞTUÜVWXYZ"
   A$=A$+"U/*&.,:;'!? 0123456789"
   For A=0 To Len(A$)-1
   Home : Print Mid$(A$,A+1,1)
   For X=0 To7
   For Y=0 To 7
   X(A,Y,X)=Point(X,Y)
   Next
   Next
   Next
   End Proc
   '
Procedure CIZIM[XE.YE,B$.CM,R,FR.
RENK]
Shared X(),K,X,Y
A$="ABCÇDEFGĞHIİJKLMN"
A$=A$+"OÖPQRSŞTUÜVWXYZ"
A$=A$+"t]/*&.,:;'!? 0123456789 "
C=(K+XE)*8+X
D=YE*8+Y
```

```
  C$=Mid$(B$,K,1)
  H=Instr(A$,C$)-1
  SC=Screen Colour-2
  If H>-1
  VERI=X(H,Y,X)
  IfVERI<>0
  R=(RmodSC)+l
  IfCM=0
  R=Rnd(SC)+l
  End If
  If RENK<>FR
  R=RENK
  End If
  Plot C,D,R
  Else
  Plot C,D,FR
  End If
  End If
  End Proc

  Procedure HARFJ3IRIS[X,Y,C,M,FR,
CM,RENK]
  A$="ABCDEFGHIJKLMNO-PQRS-
TU- VWXYZ"
  A$=A$+"[]/*&.,;;'!?_0123456789"
  C$="—":D$="  "
  B=X
  Do
  Do
  B$=Inkey$
  If Instr(D$,B$)>0
  B$=Mid$(C$,Instr(D$,B$), 1)
  Exit
  End If
  B$=Upper$tB$)
  S=Scancode
  Exit If Instr(A$,B$)>0 or S=65 or S=68
  Loop
  If S=65 and X<>B
  Dec X : B$=""
ENTRY$=Left$(ENTRY$,Len
(ENTRY$)-1)
PRG[X,Y,M,B$,FR,CM,RENK]
End If
  If Len(ENTRY$)<C+1
  If S<>65 and S<>68
  PRG[XY.M,B$.FR,CM,RENK]
  ENTRY$=ENTRY$+B$
  IncX
  End If
  End If
  Exit If S=68 or C=X-B
  Loop
  End Proc[ENTRY$]

Procedure PRG|XE,YE,M,B$,FR,CM,
RENK]
Shared X(),K,X,Y
U=Len(B$)
If M=1 orM=4
ForK=1 To U
IfCM=1 :IncR: End If
For X=0 To 7
If CM=2 : Inc R : End If
For Y=0 To 7
If CM=3and(Xmod3)=0
Inc R
End If
If M=4
F=Y: G=X
Swap X,Y
End If
CIZIM[XE,YE.B$,CM,R,FR,RENK]
If M=4
X=G : Y=F
End If
Next
Next
Next
End If
If M=2 or M=3
For Y=0 To 7
If CM=l : Inc R: End If
ForX=0To7
If CM=2:Inc R:End If
If M=3
F=Y: G=X
Swap XY
End If
For K=1 To U
If CM=3 and (Kmod3)=0
IncR
End If
CIZIM[XE,YE,B$,CM,R,FR.RENK1
Next
If M=3
X=G : Y=F
End If
Next
Next
End If
End Proc
```

Gelişmiş Assembler

CEM GENCER

Merhaba; işte yine güzel geçen bir yaz tatili bitti. Kış da geldi sayılır. Ehh, 30. sayıya da ulaştığımıza göre artık Assembler öğrenmiş sayabiliriz kendimizi. Fakat hala çok pratik yapmamız lazım. Bu yüzden de bu köşeyi artık sırf ilgi çeken enteresan source'lara ayırmak istiyorum. Gelişmiş Assembler köşesini de kaldırdım ve bu köşeyle birleştirdim. Daha önceki sayılarda belirtmiş olduğum tüm kitaplardan faydalanarak vermiş olduğum tüm source'ları gayet rahat anlayabilirsiniz. Bu kitaplardaki bilgileri tekrar burada yazmayacağım. Aşağıda gerekli kitapların listesini bir defa daha bulabilirsiniz:

* Amiga Hardware Reference Manual
* Amiga ROM Kernel Reference Manuals:
  - Includes and AutoDocs
  - Libraries and Devices
  -Exec
* Mapping the Amiga
* Inside Disk-drives
* Inside the Amiga

Her ay bir ya da iki source vermeye çalışacağım. Bunlardan biri demo ağırlıklı olacak; ikincisi sistem rutinlerini DOĞRU olarak kullanan ufak utility programlan olacak. Zaman zaman da, benim ilgimi çeken bir source vermeyi düşünüyorum. .Bu source'lardan bazıları datalara ihtiyaç duyacaklar. Bu dataları data satırları olarak yayınlamaya kalkışırsam bütün dergiyi kaplayacağından ve kimsenin bunları girmeye kalkışmayacağından aynen dergiden şutlanırım. Bu yüzden data file gereken source'ların datalarını ve source'ların kendilerini direkt benden temin edebilirsiniz. Bunun için boş bir disketi 1000 TL'lık posta puluyla beraber aşağıdaki adrese gönderin. Çekeceğim diskette şimdiye kadar yayınlanmış tüm source'ları doğru olarak bulabilirsiniz.

İşte adresim: Cem GENCER, PK 46, 81110 Bostancı-İstanbul.

Gelelim ilk rutinimize; bu herkesin yakından tanıdığı 3 boyutlu gibi gözüken bir yıldız rutini. Birçok demo ve intro'da da arka fon olarak karşımıza çıktı. İkinci source'umuz gayet kısa; yaklaşık 50 satır.

Bu source'u eski Almanca dergilerimi karıştırırken buldum. Disk driver'ınızın motorunu değişik şekillerde ve hızlarda hareket ettirerek müzik çalıyor. Disket sürücüsüne hiçbir zararı yok. Sadece programı çalıştıracağınız zaman disket sürücüsüne ya bozuk (çizilmiş) bir disket takın ya da hiç disket takmayın. Programı biraz kurcalarsanız, sizin istediğiniz bir melodiyi de ekleyebilirsiniz.

Şimdilik bu kadar; hoşçakalın ...

```
; ============================
;       3D YILDIZ RUTİNİ
;    Written by Cem GENCER
; ============================

q
        movem.l   d0-d7/a0-a6,-(sp)
        bsr.S     ClearBitplanes
        move.l    4,a6
        jsr       -132(a6)
        lea       Sdff000,a6
        lea       CopList(pc),a0
        move.l    a0,$80(a6)
        clr.w     $88(a6)
        move.w    #$20,$96(a6)
        bsr.S     PrepareStarMovement
MainLoop
        cmp.b     #$ff,$dff006
        bne       MainLoop
        bsr.S     MoveStars
        btst      #6,$bfe001
        bne.S     MainLoop
        move.l    4,a5
        move.l    156(a5),M
        move.l    38(A1),$80(a6)
        move.w    #$8020,$96(a6)
        move.l    4,a6
        jsr       -138(a6)
        movem.l   (sp)+,d0-d7/a0-a6
        rts

ClearBitPlanes
        lea       BitPlane.a0
        move.w    #$5dbf,d0
ClearLoop
        clr.b     (a0)+
        dbf       d0.ClearLoop
        rts

PrepareStarMovement
        move.w    #$a00,d6
        move.l    #$ffTO00,md1
        lea       PosControl(pc),a2
        lea       Retter.a1
PrepareLoop
        bsr.L     GetANewStar
        move.l    #BitPlane,(a1,d6.W)
        move.l    #6,4(a1,d6.W)
        sub.w     #$20,d6
        bne.S     PrepareLoop
        lea       CMPundColor(pc),a4
        rts

MoveStars
        move.w    #$a00,d6
MoveLoop
        move.l    0(a1,d6.W),a0
        move.l    4(a1,d6.W),d0
        bclr      d0,(a0)
        bclr      d0,$1f40(a0)
        bclr      d0,$3e80(a0)
GoOn bsr.L        DoMove
        bsr.L     ComputeAddress
        move.l    a0,0(a1,d6.W)
        move.l    d0.4(a1,d6.W)
        move.l    8(a2,d6.W),d4
        lsr.w     #1,d4
        bcc.S     NotSet1
        bset      d0,(a0)
NotSetl
        lsr.w     #1,d4
        bcc.S     NotSet2
        bset      d0,$1f40(a0)
NotSet2
        lsr.w     #1,d4
        bcc.S     NotSet3
        bset      d0,$3e80(a0)
NotSet3
        sub.w     #$20,d6
        bne.S     MoveLoop
        rts

RestoreAdder
        lea       BitPlane.a0
        add.l     #$1f40/2,a0
        add.l     #20,a0
        move.l    #78,d0
        move.l    #2,d1
Loopl
        move.l    d1,d2
Loop2
        clr.b     -(a0)
        clr.b     $1f40(a0)
        clr.b     $1f40*2(a0)
        dbra      d2,Loop2
        move.l    d1,d2
Loop3
        sub.l     #40,a0
        clr.b     (a0)
        clr.b     $1f40(a0)
        clr.b     $140*2(a0)
```

```
        dbra    d2,Loop3
        move.l  d1,d2
        add.l   #1,d2
Loop5
        clr.b   (a0)+
        clr.b   Slf40(a0)
        clr.b   Slf40*2(a0)
        dbra    d2,Loop5
        move.l  d1,d2
        add.l   #1,d2
Loop6
        add.l   #40,a0
        clr.b   (a0)
        clr.b   Slf40(a0)
        clr.b   Slf40*2(a0)
        dbra    d2,Loop6
        add.l   #2,d1
        dbra    d0.Loopl
        move.l  #0,Adder
        rts

DoMove
        move.l  12(a2,d6-W),d3
        move.l  16(a2,d6.W),d4
        add.l   0(a2,d6.W),d3
        add.l   4(a2,d6.W),d4
        tst.l   d3
        bmi.L   GetANewStar
        tst.l   d4
        bmi.L   GetANewSlar
        cmp.l   #$01400000,d3
        bge.L   GetANewSlar
        cmp.l   #S00c80000,d4
        bge.L   GetANewStar
        move.l  d3,0(a2,d6.W)
        move.l  d4,4(a2,d6.W)
        move.l  20(a2,d6.W),d3
        move.l  24(a2,d6.W),d4
        add.l   8(a1.d6.W),d3
        add.l   12(a1,d6.W).d4
        move.l  d3.8(a1,d6.W)
        move.l  d4,12(a1,d6.W)
        move.l  28(a2,d6.W),d5
        move.l  0(a4,d5.L),d1
        cmp.l   d1,d3
        bge.S   NewSpeedAndColor
        cmp.l   d1 ,d4
        ble.S   EndMoveStar

NewSpeedAndColor
        move.l  20(a2,d6.W),d0
        move.l  24(a2,d6.W),d1
        isr.l   #1,d0
        move.l  d0,d2
        asl.l   #1,d0
        add.l   d2,d0
        lsr.l   #1,d1
        move.l  d 1 ,d2
        asl.l   #1,d1
        add.l   d2,d1
        move.l  64(a4,d5.L).d2
        move.l  d2,8(a2,d6.W)
        add.l   #4,28(a2,d6.W)
        move.l  d0,20(a2,d6.W)
        move.l  d 1,24(a2,d6.W)

NewPosition
        move.l  20(a2,d6.W),d0
        move.l  d0,12(a2,d6.W)
        move.l  24(a2,d6.W),d0
        move.l  d0, 16(a2,d6.W)
        btst    #1,20(a1,d6.W)
        beq.S   NotNegative
        not.l   12(a2,d6.W)
NotNegative
        btst    #2,20(a1,d6.W)
        beq.S   EndMoveStar
not.l   16(a2,d6.W)
EndMoveStar
rts

GetANewStar
        clr.l   28(a2,d6.W)
        clr.l   8(a1,d6.W)
        clr.l   12(a1,d6.W)
        bsr.L   Zufa11
        clr.l   8(a2,d6.W)
        bsr.S   Zufa11
        and.l   #$30000,d0
        add.l   #$9e0000,d0
        move.l  d0,0(a2,d6.W)
        bsr.S   Zufa11
        and.l   #S30000,d0
        add.l   #$620000,d0
        move.l  d0.4(a2,d6.W)
        bsr.S   Zufa11
        and.l   #$ffff.d0
        move.l  d0,20(a2,d6.W)
        bsr.S   Zufa11
        and.l   #$ffff,d0
        move.l  d0,24(a2.d6.W)
        bsr.S   Zufa11
        move.l  d0,20(a1,d6.W)
        bra.L   NewPosition

ComputeAddress
        lea     BitPlane.a0
        clr.l   d1
        move.l  0(a2,d6.W),d0
        swap    d0
        move, w d0.d1
        and.l   #7,d0
        eor.w   #7,d0
        divu    #8.d1
        move.l  4(a2,d6.W),d2
        swap    d2
        and.l   #Sff,d2
        mulu    #$28,d2
        add.w   d2,d1
        add.w   d 1 ,a0
        rts

Zufall
        move.l  Rndl(pc),a3
        move.l  (a3),d0
        add.l   #$5000,a3
        move.l  (a3),d1
        eor.l   d1.d0
        move.l  Rnd2(pc),d1
        add.l   #$42f5402,d0
        eor.l   d1.d0
        add.w   Sdff006,d0
        eor.l   #$dff006,d0
        move.l  d0,Rnd2
        add.l   #2,Rnd1
        rts
BitPlane
        equ     $60000

CMPundColor
dc.l $000c0000,$00180000,$00240000,$00300000
dc.l $003c0000,$00480000.$00540000,$00600000
dc.l $006c0000,$00780000,$00840000,$00900000
dc.l $009c0000,$00a80000,$00b40000.$00b80000
dc.l $00000001,$00000002,$00000003,$00000004
dc.l $00000005,$00000006,$00000007.$00000007
dc.l $00000007,$00000007,$00000007,$00000007
dc.l $00000008,$00000008.$00000008.$00000008

CopList
dc.w    $008e$2c61,$0090.$ffc1
dc.w    $0092,$0038,$0094,S00d0
dc.w    $0100,$3200
dc.w    $0108,$0000,$010a.$0000
dc.w    $00e0,$0006,S00e2,$0000
dc.w    $00e4,$0006.$00e6,$1f40
dc.w    $00e8,$0006,$00ea,$3c80
dc.w    $0180,$0000,$0182,$0222
dc.w    $0184,$0444,$0186,50666
dc.w    $0188,$0999,$018a,$0bbb
dc.w    $018c,$0ddd,$018e,$0fff
dc.l    Sfffffffe

Adder   dc.l    0
Rndl    dc.l    0
Rnd2    dc.l    0
PosControl blk.l    $1020,0
Retter  blk.l   $1020,0


; Drive ile müzik çaldırma ...


q       movem.l d0-d7/a0-a6,-(sp)

        move    #$4000,$dff09a
        bset    #3,$bfd100
        bclr    #3,$bfd100

        move.l  #MSize,d5
        lea     MusicDatas,a5
Start1
        move.l  (a5)+,Frequenz1
        move.l  (a5)+,Frequenz2
Start2
        bset    #0,$bfd100
        bclr    #0,$bfd100
        bsr.b   Wait
        btst    #6,$bfe001
        beq.b   Finito
        cmp.l   #0,Frequenz1
        beq.b   Aus
        sub.l   #1,Frequenz1
        bra.b   Start2
Aus dbra        d5,Start1
Finito
        movem.l (a7)+,d0-d7/a0-a6
        rts

Wait move.l     Frequenz2,d3
Wait 1 beq.b    Aus Wait
        sub.l   #1,d3
        bra.b   Wait1
AusWait
        rts

MusicDatas
  dc.l  1300,100,700,90,1100,80,1250,90
  dc.l  1150,75.1100,81,700,90.500,110
  dc.l  900.102,1400,59.1200,67,1100,76
  dc.l  1000,82,950.92,600,82,500,106
  dc.l  1300,65
  dc.l  900,100,900,90,900,80,900,75
  dc.l  1300,66,0,$8000.1200.66,0,$2000
  dc.l  1000,60.0,$4000,800,60,0,$4000
  dc.l  800,60,0,$4000,800,60,0,$4000
  dc.l  1200,66,0,$ 13000,1000,60,0,$4000
  dc.l  800.60,0,$4000,800,60,0,$4000
  dc.l  800.60.0,$4000,1200,66,0,$4000
  dc.l  800,75.0,$4000,800,75,0,$4000
  dc.l  800,75,0,$4000,800,75,0,$400
  dc.l  1200,90,0,$4000,1200,90,0,$2000
  dc.l  700,66,0,$2000.700,66,0,$2000
  dc.l  700.66,0,$2000,700,66,0,52000
  dc.l  1000,100
Rnd         dc.l    0
Frequenz1   dc.l    0
Frequenz2   dc.l    0
MSize       equ     [MEnd-MusicDatas]/8-1
```

AMIGA SALATASI

Selam Amiga'cılar. Bir ay aradan sonra gene AMIGA SALATA'sında buluştuk. Bu ay gene beni mektuba boğdunuz. Haydi mektup göndermeye devam edin (Biz yüzme biliyoruz, hheee). Bu arada bana yardımlarını esirgemeyen TOLGA MURTEZAOĞLU'na ve Hüseyin Daşdan'a çok teşekkür ediyorum. Evet, vakit kaybetmeden sizden gelen mektuplara başlıyoruz:

İlk mektubumuz, **METİN KAZANCI'dan** geliyor. Kendisine teşşekkür ediyor ve mektubuna geçiyoruz:

** EPIC:*

1: Oyunda yakıt, kalkan ve cephane tükenmek üzereyse, ENTER tuşuna basarak yakıt kalkan ve cephaneyi aktif duruma getirebilirsiniz.

2: Son level'da düşmanın ana gemisini yok etmek için önce gemiye arkadan yanaşın üstteki kanatları arasında bulunan sarı renkteki kareye herhangi bir silahla ateş edin. Görev yüzdesi 30*a gelmiş ise ana gemiden biraz uzaklasın ve gemiye 7-8 tane photon yollayın. Görev yüzdesi yüzde yüz olmuşsa, oyun bitti demektir.

Tiyolar için çok teşşekkür ediyoruz METİN. Evet sırada ikinci mektubumuz var. Mektubumuz Acıbadem/İst'dan geliyor. Yazan ise **ALİ DUYAR.** Evet sırada ALİ'nin tiyoları.

** DUNGEON MASTER:*

LEVEL2: Son kapalı kapıyı geçtikten sonra iki mumyayı öldürün. Boş alanın devamındaki koridordan gelen mumyalan ise geniş alana çekip onlan orada atlatıp, koridora girin.

LEVEL3: Mavi yaratıkları yoketmek için onları demir kapının yanına getirin. Daha sonra kapıyı kapatın, onlar kapının arkasına gelince hazır tuttuğunuz zehirli dumanı alın.

LEVEL4: Bölümün başında açmak için düğme olmayan kapıyı adamınızın sağ eline verdiğiniz balta ile yarın.

LEVEL5: Buradan 4. kademeye dönen bir başka merdiven var. Bunu kullanabilmek için, merdivenin üstündeki duvarda düğmeye basın. Yerde açılıp-kapanan tuzakların olduğu odada önce sağa gidin, köşeden ileri devam edip birinci girişe ulaşın, ikinci giriş için odanın ortasına gelip sola ve ileri ilerleyin. Karşı duvara ulaşınca, duvarı solunuza alarak ilerleyin.

GENEL: Herhangi bir cins yaratıktan kurtulmak için. onları kapının altına getirip bir adım geri gidin ve kapıyı kapatın. Kapı onlara çarpacak, kapanmayınca açılıp tekrar çarpacak. Bu sırada gruba büyülü kalkan da yapabilirsiniz.

ALİ DUYAR'a çok teşekkürler. Diğer riyolannı da bekliyoruz. Evet, geldik ayın üçüncü mektubuna. Mektubumuzu **AYTUG KAYA** göndermiş. Evet vakit kaybetmeden AYTUG'un tiyolarına geçiyoruz:

** WRESTLE MANIA:*

Diğerleri gibi rakibinizi boğazlayacağınıza, ringden inin. Karşınızdaki de inince sandalyeyi başına geçirin. Sürenin bitmesine beş saniye kalana kadar buna devam edin. Sonra tekrar yukarı çıkın ve aşağıya inip aynı işlemleri uygulayın. Artık tenekeden bir kemeriniz var (yazarın notu: hayırlı olsun!).

** STRIKER:*

Bu oyunda çalım atmak zor gibi gözükse de, zig zag çizerek giderseniz topu sizden sökemezler. Güveniniz varsa daha iyi yöntem taç çizgisinden gidin! Ceza sahasına girin ve kaleci ile direk arasından topu atın. işte en kolay yol!!!

** APIDYA:*

Bu oyun size zor geliyorsa, bir eliniz help tuşunda, diğeri joystick'te oynayın. Bu kadar yavaşlayınca bitirmeniz çocuk oyuncağı.

** ORK:*

Oyunun ikinci bölümünde üç anahtar var. Her biri üç rakamı temsil ediyor. Eğer tamamını alırsanız, şifre bölümünde doğru sayıyı yazarsınız. Üçüncü anahtar, yukarıda asılı duruyor. Onu almak için ilginç bir yöntem kullanacağız! Çömleği turboları kullanarak en yukarıya çıkartın. Sonra kayanın altında, biraz sola yerleştirin. Turboları kullanarak kayaya yükselin ve parçalayın. Ufalanan taş toprak olup ufalanacak ve bir roket çıkacak. Roketi alıp anahtarın altındaki ekrana gidin ve kullanın. Şifreyi girip üçüncü bölüme geçebilirsiniz.

** ROBIN HOOD:*

Robin Hood'un mükemmel son ekranını görmek istiyorsanız, ejderhayı kurtarıp şimseyi alın: sonra nankörce onu şimşekle öldürün. Gelecek işlem, tüm nöbetçileri ve sonra da şerifi öldürmek olacak. Ve işte mutlu son!

** SİM ANT:*

Bu oyunu hala bitiremediyseniz, şu basamaklan takip edin:

1: En önemli varlık olan yiyeceğiniz çoğaldıktan sonra gidin. Yanınıza aldığınız elli kadar karıncayı yiyeceğin ortasında bırakın. Yuvanız yiyecekle dolacaktır. Hain örümceği de aynı yöntemle öldürebilirsiniz.

2: Savaşçı grubunuzu toplayıp düşman kraliçesini yok etmeye karar verdiniz. Ölünce de bütün parti dağılacak. Bunu önlemenin kolay yolu:

Yavaş yavaş yürüyün. Böylece ordunuz ilk düşman karıncasına sizden önce saldıracak, siz de paçayı kurtaracaksınız.

ÇOK ÖNEMLİ: Kendi yuvanızdan direk rakip yuvaya doğru yol kazabilirsiniz. Bunun için kendi yuvanızda mümkün olduğu kadar aşağıya doğru kazın. Su çıkacak (yazann notu: Eee. tabii SİM ANT'dan da petrol çıkmaz ki??? hhee). Sonra sağa veya sola kazın bravo düşman yuvasını buldunuz.

3: İşçi karıncayla larvaları yuvadan dışarı çıkıp öldürebilirsiniz.

4: Güreşlerde en son yiyecek yiyen kazanır. Bunun için ağzınızda biraz taşıyın. Savaşacağınız zaman otlanırsınız.

** EYE OF THE BEHOLDER II:*

Rakipleriniz çok hızlı geliyor, adamlarınız da çok yavaşsa, bir sağa bir de sola gidin.

Aytuğ'a çok teşekkürler. Geldik YAŞAR KANTARCI'nın kısa mektubuna. Kendisine çok teşekkür ediyoruz kendisi bize LOCOMOTION'nın passwordlerini göndermiş.

** WCOMOTION:*

A: -------	G: GIFT
B: BOOT	H: HAND
CCHOR	I: IGLU
D:DORF	J: JAHR
E:ENZE	K: KUSS
F:FUSS	L: LAND

Yeni mektuplarını bekliyoruz Yaşar.

Evet, sırada bize disket gönderen MURAT PERİT ÇAKIR var. Bu sayfadan sakın ayrılmayın, çünkü sırada MURAT'ın tiyoları var:

**** FAST EDDIES POOL AND BILLARDS:***

Zaten kolay olan bu bilardo oyununda kötü bir vuruş yaparsanız, sıra bilgisayara geçtiğinde sağ butona basıp **SHOT** menüsünden UNDO'yu seçerek vuruşu geri alıp yeniden tekrarlayabilirsiniz. Ayrıca bilgisayar vuruş yaparken iyi ayarlayıp sağ butona basarsanız, önünüze **STOP THIS SHOT** yazılı bir menü çıkar. Eğer buna yes derseniz, bilgisayarın vuruşu faul olur ve sıra bize geçer.

****SENSIBLE SOCCER:***

1- Top kaleciye geldiğinde, hemen en yakınınızdaki oyuncuya pas verin ve sürekli böyle devam edin ve top en son adama gelince, adamı biraz ilerletin. Kaleciyi gördüğünüz an, folsolu bir vuruş yapın. %95 gol olur.

2- Eğer bir takımı iyice ezip gol yağmuruna tutmak isterseniz, hemen *LOAD/SAVE* data'dan *CUSTOM TEAMS'i* seçin. Takımlar arasında kendinize GORDON BIRDS'ü seçin. Karşınıza ise CHEESES'ı alın. Az önceki taktik ile şöyle 13-0 , 12-1 gibi sonuçlar alabilirsiniz. Ayrıca demin bahsettiğim taktik, en iyi 4-3-3'de olur. Fakat siz gene de milli maçlarda hep 4-4-2'yi oynayın.

****PLTFIGHTER:***

Eğer oyunu PAUSE edip **LOBSTER** yazarsanız, 1-9'a kadar olan sayılarla level geçersiniz. Ancak eğer sıfır (0)'a basarsanız, 10'uncu level'a geçmemize rağmen 11. Level'a geçmek size kalıyor (ne demek olduğunu pek anlamadım ama).

****MANCHESTER UNITED:***

Oyunda topu defansdan uzaklaştırırken, mümkün olduğu kadar orta alana doğru atın. Ortadaki adam topu aldığı zaman, dümdüz ilerleyin. Ceza sahasının dışında topu kaleye gömün: %80 gol!

****JOHN BARNES:***

İlerde çok adamın olduğu bir taktik seçin. Oyunu oynarken hep kenardan orta yapın ve genelde kaleciye buradan girin. Eğer dediğimi uygularsanız, bazen kaleci ayağınıza kapanır (yazarın notu: aman estağfurullah!) ve penaltı olur.

****BUNDESTIGA MANAGER:***

İlk önce bankadan 4 kere İDM çekin. Daha sonra 4.000.000DM'a kadar çekebilirsiniz.

****SUPERCARS:***

Oyunda adınızı **RICH** girin ve bakın ne oluyor?

****AMERICAN GLADIATORS:***

Oyundaki sopalı dövüş kısmındaki hareketler:

Sağ yukarı çapraz: Yüze hamle yapmak.
Sağ **yan:** Karına hamle yapmak.
Sağ **alt çapraz:** Ayağa hamle yapmak.
Aşağı: Eğilmek.
Yukarı: Zıplamak.
Sol yan: Sopayı çevirip hızla vurmak için kullanın.

MURAT'a not: Bu disketi göndermen beni çok sevindirdi. Ama maalesef disketinde LAMER EXTERMINATOR virüsü mevcut. Eğer yalanda önlem almazsan tüm disketlerinde READ AND WRITE error'lar olabilir. Haberin olsun! Mektuplarını bekliyoruz Murat.

Evet, bu ay biz de boş durmadık. Size binlerce, pardon birkaç bin tane tiyo buldum. Vakit kaybetmeden bu tiyolara geçelim.

Şimdi okuyacağınız tiyolar, ACTION REPLAY kullanıcıları için:

**** FRENETIC:***

Oyuna girince freeze'e basın ve **M 006481** (PLAYER 2 için M 006567) yazıp Return'e basın. Karşınıza şu satır çıkacak:

:00648105 00 00.....

Bu satırdaki 05'in yerine istediğiniz rakamı yazın (yazdığınız rakam kadar hakkınız olacak. Eğer 99 yazarsanız 153, F9 yazarsanız 249 hakkınız olur.) sonra sırasıyle RETURN, ESC, X ve RETURN'e basın. Artık oyuna devam edebilirsiniz. Oyun sırasında F4 lives counter'u düzenler.

**** VODOOO NIGHTMARE:***
0018C9 - HAK
**** NAVY SEALS:***
00ACCF » HAK
****BABYJOE:***
012C7D -- HAK / 016211 - RATTLES (SADECE 11)
**** ESCAPE VI:***
C12560 -- HAK
**** FIRE & BRIMSTONE:***
000277 » HAK
♦SMASH TV;
001A7D -- HAK
**** FLOOD:***
017E77 - HAK
**** NINE LIVES:***
005807 ~ HAK
**** CARV-UP:***
017039 ~ HAK
**** TOO BIN:***
021698 -- HAK
**** DAN DARE III:***
01D767 -- HAK
01DACB ~ HOMMTNG MISSILES
01DAC3 - BOUNCE BOMBS
01DAC8 - PRAY AMMO
01DACA ~ FREEZE ALIENS
01DAC5--NUKES
01DAC4 -- START AMMO
**** FLYING SHARK:***
019073 -- HAK
**** TECHNOCOP:***
C193A9 — HAK
**** VENUS THE FLY TRAP:***
008141 -- ENERJİ
**** LAST NINJA III:***
02877F--HAK
**** ROBOT MONSTERS:***
037838 - HAK / 037847 ~ BOMBA

****BRAINBALL:***
00CAAF - SHOOT'S FOR PI / OOC808 »SHOOT'S FOR P2
00C867 ~ SHOOT's FOR P3
****LAST NINJA II:***
06CAE9 - HAK
****GREMLINS II:***
014ABA--HAK
****DRAGON BREED:***
02A337 ~ HAK
****CHUCK ROCK:***
00697F-HAK
****WAR ZONE:***
015D65 -- HAK
015B67 -- SMART BOMB
****MERCS:***
0087C9 » CREDITS
****PP. HAMMER:***
0105BF--HAK
****BLUES BROTHERS:***
045C9C ~ HAK
****THUNDERHAWK:***
00162F - ATM-108/001629 - A6M-214A
001651-ATM-1 IF
****HEAD OVER HEALS:***
005010 ~ HAK (KOPEK ICIN)
00500F ~ HAK (KEDİ ICIN)
****R-TYPEII:***
01497F ~ HAK
****OUTRUN EUROPA:***
010A4F -- TURBO's / 010A%1 -- FUZE
****RODLAND:***
020C6D - HAK.
****SUPER SPACE INVADERS:***
01F(^3-HAK/01FC33-KALKAN(MAX 6)
****MILLENIUM 2.2:***
06C1ED - ORBITAL LAZERS
06C1EF--FIGHTERS
****PUGGLES:***
017583 - HAK
****BLASTEROIDS:***
061A89 - CREDITS

****CONQUEST OF LONGBOW:***

Daha önceki sayılarımızda tam açıklamasını yayınladığımız bu güzel oyundaki DRUİD ağaçlarının karşılık isimleri:

ROWEN-LUIS	BLACK-MUTN
HAZEL- COLL	BIRCH-BETH
HOLLY-TDSfNE	OAK-DUIR
ASH-NION	ALDER-FEARN
IVY-GORT	ELDER-RUIS
WILLOW-SAILLE	FIR-ABLM
PBRE-OCHTACH (YA DA OCH TACH)	
POPLER-EADHA	YEW-IDHO

****APIDYA:***

Bu güzel oyunda işinize yarayacak bazı cheatler. Bunları, title ekranında yazıp kullanmalısınız.

SHOWCREDITSP MISSHONEYBEE
HASTALAVISTA DEPUTYOFLOVE
SNEAKPREVTEW

****AGONY:***

PSYGNOSIS'in bu mükemmel oyununu bitirmenizi sağlayacak bir cheat:

Oyun sırasında FANTASY yazın. Artık **F1-F5** arasında tuşlar ile çeşitli aktivitelere sahip olabilirsiniz. Ayrıca **RETURN** ile de bölüm geçersiniz.

JAGUAR XJ220:

Eğer bu araba yansını oynarken zorlanıyorsanız, iki kere P tuşuna basın. Böylece yarışı bitirmiş olursunuz.

NOVA 9:

Sanırım şimdi vereceğim cheatier bu oyunu oynamanızı kolaylaştıracak:

CTRL + ALT + HELP: Kalkan şarj eder • e hasarlarınız düzelir.

CTRL + ALT + RETURN: Laser ve ro-<et almanızı sağlar.

CTRL + ALT + YUKARI CURSOR: Level atlarsınız.

ACTION FIGHTER:

Ölümsüzlük için hiscore tablosuna **ZBACKDOOR** girmeniz yeterli olacak. Hadi hayırlısı!

AFTER BURNER:

Oyunu durdurun **THUNDERBLADE** yazın ve bu tuşları deneyin.

<: Bir sonraki bölüm >: Bir önceki bölüm
G: Daha fazla roket için T: Roketinizi azaltır
N : Ekstra hak sağlar

AFTER THE WAR:

Bu ay, bu oyunun ikinci bölümünü merak eden birkaç okuyucumuz için bu bölümün esini bir daha veriyoruz: **101069.**

AMNIOS:

İşte oyunun tüm level kodlan:

01:N/A 02: FROSNSMNGR
03:PLFRMNLQSN 04: LSNBRGNSLQ
05:LKMCTKSCDF 06: STBNLMRCHL
07:RCHLMCLTHS 08: THBSTSTFTT
09:TATHJJRSNN 10: MLFNDBTFLL
11: BTTMNDHRCH

ANOTHER WORLD:

Oyunda intihar edin ve 'c'ye basın ve aşağıdaki level password'lerini girin

01: EDJI	02: HICI	03: FLLD
04: EDIZ	05: FADK	06: LDCL
07: ICAH	08: LDÜ	09: LALD
10: KJIA	11: LFEK	12: FLAK
13: LAEA	14: FIEL	15: GABK
16: KCGB		

ATOMIX:

Help tuşuna basıp **TIME** yazın. Bu, zanamı durduracak ve siz de oyunu rahatça biareceksiniz.

AWESOME:

Klavyenin keypad bölümündeki + tuşuna şaşıp ateşe basın. Artık F6 ile yeniden enerji kazanabilirsiniz.

DRAGON NINJA:

Ocean'nın bu eski ninja oyununda oyunu oynarken **TERRIFIC** yazar ve 'L'ye basarsanız, bölüm atlar; F3'e basarsanız ölümsüz olursunuz.

BATTLE VALLEY:

Oyunda **ROGER MELLIE THE MAN ON THE TELE** yazarsanız, oyunda sonsuz hak olursunuz.

BRAT:

Sırada, BRAT'in tüm level kodlan var.

02-MIHEMOTO 03-SASUTAZA
04-SUMATZEE 05-NAKITAGO
06 - ITSANONO 07 - MOZIMATO
08-HAZITOMO 09-MAKITEMO
10-ZUMAHATA 11-CHARASTU
12 - NAGATTSU ----------

CABAL:

Oyun sırasında **SCHLIKA** yazarsanız, F2 ile level bitirirsiniz. Haydiii Cabal'cılar iş başına!

CAR'VUP:

Skor tablosuna yazağınız kelimeler ve görevleri:

WHOOPSIE: Bir önceki level'a gider.
PUSSYCAT: 9 hak almamıza yarar.
BUMPER: Arabaya limitsiz bumper sağlar.
ARNIECAR: 100.000 bonus.
WOAARRGGH: Hızlı bir dönüş sağlar.
R.D.TOONE: Limitsiz hak için bunu yazmanız yeterli.

CHASE HQ2:

Oyunu durdurun, **IN** A **GARDEN** yazın ve T'ye basarak zamanı resetleyin.

CHIPS CHALLANGE:

Sırada 144 bölümden oluşan CHIPS CHALLANGE'ın şifreleri var. Hadi bakalım!

1: bdhp 11: cnpe 21: ugrw 31: ryms 41: gkwd
2: jxmj 12: wvhi 22: wzin 32: pefs 42: lmfu
3: ecbq 13: ocks 23: huve 33: bqsn 43: ujdp
4: ymcj 14: btdy 24: uniz 34: nqfi 44: txhl
5: tqkb 15: cozq 25: pqgv 35: vdtm 45: ovpz
6: wnlp 16: skkk 26: yvyj 36: nxis 46: hdqy
7: fxqo 17: ajmg 27: iggz 37: vqnk 47: lxpp
8: nhag 18: hmjl 28: ujdd 38: bifa 48: jysf
9: kcre 19: mrhr 29: qgol 39: icxy 49: ppxi
10: vuws 20: kgfp 30: bqzp 40: ywfh 50: qbdh

51: iggj 61: rmow71: lajm81: scwf 91: jpqg
52: ppht 62: tigw 72: ekft 82: llio 92: dtmi
53: cgnx 63: gohx 73: qccr 83: ovpj 93: rekf
54: zmgc 64: ijpq 74: mknh 84: uveo 94: ewes
55: sjes 65: upun 75: mjdv 85: lebx 95: bifq
56: fcje 66: zikz 76: nmrh 86: flhh 96: wvhy
57: ubxu 67: ggja 77: fhic 87: yjys 97: iocs
58: yblt 68: rtdi 78: grmo 88: wzyv 98: tkwd
59: bldm 69: nlly 79: jinu 89: vczo 99: xuvu
60: zyvi 70: gccg 80: evug 90: ollm 100: qjxr

101: rpir 111: krqj 121: bpys 131: fird 141: mcje
102: vddu 112: njla 122: sjum 132: zyfa 142: ucry
103: ptac 113: ptas 123: ykze 133: tigg 143: okor
104: kwnl 114: jwnl 124: tasx 134: xpph 144: gvxq
105: yneg 115:egrw 125: myrt 135: lywo
106: nxyb 116:hxmf 126:qrld 136: luzl
107: ecre 117:fpzt 127:jmwz 137: hppx
108: Hoc 118:oscw 128: ftla 138: lujt
109:kzqr 119:phty 129: hean 139: vlhh
110:xbao 120: flxp 130: xhiz 140: sjuk

DEVIOUS DESIGNS:

Evet, şimdi de bu oyunun bölüm kodları:

1	N/A	11	YYRNFISM
2	PPFBGWLP	12	OIEIRPEN
3	NPSSLNWS	13	YTAIBTLR
4	GIWBOLAP	14	IOFTANON
5	IYRAGNOE	15	GIBGIBWF
6	TLFELNGT	16	TYWTPRWO
7	NNSPFBBR	17	IYRNPMLE
8	TNWLFEEN	18	YYELOEIO
9	YTMYWBPW	19	NNMPINRE
10	N/A	20	N/A

LIGHT CORRIDOR:

Ve şırada LIGHT CORRIDOR'un şifreleri:

Bölüm	kod	Bolüm	kod	Bölüm	kod	Bölüm	kod
1-0000		11-9305		21-3212		31-2819	
2-5400		12-3406		22-0213		32-9919	
3-0101		13-0407		23-8213		33-7320	
4-3901		14-6407		24-5014		34-2521	
5-2602		15-2008		25-1015		35-0622	
6-9902		16-7408		26-8215		36-3722	
7-4303		17-4709		27-5116		37-1223	
8-9003		18-3810		28-7017		38-4523	
9-6904		19-0511		29-5518		39-4124	
10-3305		20-6811		30-2819		40-1825	

Evet, gördüğünüz gibi bu ay AMIGA SALATASI mega!

DYNABLASTERS:

İşte şifreler:

Bölüm	Kod	Bölüm	Kod
1-1	UKCLMNKT	1-2	UAGWIQNE
2-1	UANWQVNA	2-2	MUBWNENC
1-3	UAGWIJNA	1-4	UANWHNE
2-3	UKRLNGKV	2-4	UANWQONE
1-5	MUVWLGPC	1-6	UKRLMTKV
2-5	UKCLNBKT	2-6	MUBWNINC
1-7	UAGWGINA	1-8	UANWIQNZ
2-7	UKRLEHKT	2-8	VANWQVNZ
3-1	UANWIPNA	3-2	UAGWIPNE
4-1	UANWQQPA	4-2	MUBWNNEC
3-3	UAGWGVNA	3-4	VANWIENE
4-3	UKRLNLHT	4-4	UANWQIPE
3-5	MUVWLOPT	3-6	UKRLPHKV
4-5	UANWQSPA	4-6	UAGWQSPE
3-7	UAGWGENA	3-8	UANWIPNZ
4-7	MUBWNLZT	4-8	UKCLNNHL
5-1	UANWIJPA	5-2	UAGWIJPE
6-1	MUVWNSZC	6-2	UKRLNGHV
5-3	UAGWGQPA	5-4	MUVWLGEC
6-3	UAGWBVPA	6-4	UANWQEPE
5-5	UKCLPMHT	5-6	UAGWGIPE
6-5	UANWBOPA	6-6	MUBWNOET
5-7	UAGWGSPA	5-8	UANWIJPZ
6-7	UKRLEBHT	6-8	UANWQPPZ
7-1	UANWGVPA	7-2	UAGWGVPE
8-1	UKCGNNKT	8-2	UAGRQQNE
7-3	MUBWLSZT	7-4	UKCLPHHV
8-3	UAGRQJNA	8-4	UANRQINE
7-5	UANWGEPA	7-6	UAGWGEPE
8-5	MUGWNGPC	8-6	UKRGNTKV
7-7	UAVWIOTA	7-8	MUVWLEEG
8-7	UAGRBINA	8-8	UANRQQNZ

Evet bu uzun şifrelerden sonra sırada kısa kısa tiyolarımız var:

CHUCK ROCK:

Başlangıç ekranının şunu yazın **LIFE IS MY DREAM** ve ölümsüz olun!

DARKMAN:

Oyunu oynarken **MEACULTA** girin ve sonsuz enerjiye sahip olun!

DOGS OF WAR:

Oyunun ana ekranına **TTMBO** yazıp F5'e basın ve görünmez olun!

** DRAGON BREED:*
Oyunu durdurun, **IREM** yazın ve sonsuz hakka sahip olun.

** DYNAMITE DUX:*
Oyunun ana ekranında **TITLE** yazıp, **F1-F6** ile bölüm atlayın.

*** EMOTION:**
Ana ekrana **MOONUNIT** yazın. **F1** ile bölüm atlayın ve F3 ile on bölüm öne geçin.

** EPIC:*

AURIGA	CEPHEUS	APUS
MUSCA	CORUSS	PYXIS
CETUS	FORNAX	CAELUM

** KICK OFF 2:*
Bu harika futbol oyununun penaltı ekranında, oyuncunun topu atacağı yeri görmek isterseniz R'ye basın.

** LOGICAL:*
Evet, huzurlarınızda logical'in tüm bölüm kodlan.

1 WELCOME 11 DONT PANIC
2 THE OTHER SIDE 12COLORMANIA
3 QUADRI QUADRA 13 REFRESHMENT
4 STONE ROAD 14 FULL MOON
5 NICE COLORS 15 RUNNING BALLS
6 MORE COLORS 16 GREEN RIVER
7 REAL FUN 17 TWO ISLANDS
8 PINK AND PINK 18 MORE ISLANDS
9 GREEN PATH 19 TIMES CHANGE
10 BAD DIRECTION 20 OTHER THINGS

21 BE HONEST 31 BLUE VELVET
22 BLUE N VIOLET 32 PARADISEI
23 THREE PATH 33 CLASSIC ART
24 DANGEROUS 34 VENI VIDI VICI
25 THE WANDERER 35 WE LIKE IT
26SECRETCHAMBER 36FOREVERHERE
27 FALCONS FLIGHT 37 WONDERLAND
28 BLUE ANGEL 38 THE SNARE
29 FAR THUNDER 39 CURE IT
30 A SIMPLE ONE 40 SUN IS SHTNING

41 A RAINBOW 51 LOGISTIC
42ARROWROAD 52 TURNING COLORS
43 TURNING WHEELS 53 PARAMOUNT
44 ACCELERATION 54 THE LADDER
45 THE PRESDENT 55 BACK N RED
46 HE IS MISSING 56 TREASURE ROOM
47 PICKNICKTIME57 DONT WANTTHAT
48 WHO IS CALLING 58 THE FREE FALL
49 ANCIENT ART 59 CORRADO BEACH
50 SHE IS GONE 60 MORE POPCORN

61WDLDATHEART71 WALK IN CREAM
62 THE DARK AGE 72 TOUCH HER
63 DIMLIGHTS 73 SHADOWLAND
64 THE FIFTIES 74 JACK IN BAG
65 PICTURE OF HER 75 VITAMIN C
66 GORDIAN KNOT 76 STUNT BALL
67 HIGH SPEED 77 MIRRORLAND
68 ALEXANDRIA 78 ACE QUEST
69 RUNNING TEAR 79 BOA BOA BOA
70 HER RAINBOW 80 DA DA DA

81 HAUNTED HOUSE 91 SHE COMPARES
82 THE SECRETS 92 BIG MOUNTAINS
83 SMILING JOKE 93 TOMOTTOW
84 CHILDREN GO 94 TELEPORTER JAM
85 IT IS ATLANTIS 95 LEVER SUNLIGHT
86 ON THE ROAD 96 NEW EXODUS
87 BLUE IS FIRST 97 THE PEACEPIPE
88 WOLFS MOON 98 FINAL SURPRISE
89 WILD CHINA 99 WHITE MIAMI
90 ITS LOGICAL

** NEURONICS:*
Bölüm kodlan şunlar:
02) CIBCLM 26) QUTFFN 50) SCBLEB
74) FTUVLW 98) PTLGPG 03) HVLATI
27) EISYWQ 51) UDHHJU 75) NZWCGP
99) GKJBHH 04) TMBFHS 28) BJDDYY
52) SGZPVV 76) LAYZVL 100)HKARSZ
05) XTOAEL 29) USENIE 53) ORHMIY
77) WWRUZW 101) JZGIRY 06) ZYORZY
30) AOIYSW 54) OGOUTW 78) CHXDUF
102) IPPRHB 07) TXGFWT31) BVOIMJ
55)ALAFAJ 79) CVBKPY 103) MNZBEL
08) YRYQTX 32) HPIWGV 56) PLQOJF
80) JOVDBM 09) CCJEYT 33) SGKSOP
57) LWTAYS 81) VFPWZA 10) FFNZBE
34) CVQHAO 58) GLNMZF 82) VOQWQV
ll)WOQXOS35)CTLKAL 59)YODAOC
83)RGULOI 12)AZMFED36)RILWTK
60) XRPX YB 84) JLLEAH 13) AQXXZZ
37) PVQMRS 61) KCSGKB 85) HEEIBJ
14) UQJNQF 38) JAQKRQ 62)QXDYMM
86)JHYVUQ 15)VAJDKH 39)YAEMVC
63) EIADJJ 87) ONNWFJ 16) MSILEK
40) DCGUSW 64) GTJFGS 88) ZGLUCJ
17) ZAGFNG 41) QQMVMC65) UJEQPP
89)MJYENJ 18)IVCNKN 42)NVZRPQ
66) UYMHGZ90) HVZBFP 19) EAZXGR
43)JLRNCV 67)XJXVDJ 91)XGJEOP
20)YFSNRB 44) OBLNKW68) CKHNQJ
92) MBYRIE 21) UYUURP 45) HEMMAA
69) DGKYXQ 93) RJWZMG22) UPVMER
46) AUAGQD 70) WTTNRL 94) PXSRSX
23) ACYNPG 47) KFHMAE71) FBRRRN
95) ECDCTR 24) DUAGDK48) UYGMYG
72) IHGUSG 96) NBAHTD 25) TSTIHL
49) QUICHN 73) BDYJPB 97) IGEHQY

** STONEAGE:*
İşte Stoneage'ın kodları.
BOVIDO-SIDULA-BIHSI-LOVUHO
BADEBA-LUFIDO-HAVULU-LODISE
HIFUHI-DIVOBI-HEDIDA-DAFALI
HUVESU-DADOHA-SOFOBO-DIVIDE
SIDABI-BEFEDO-SAVOLI-BUDUSU
LIFOHU-BOVIBE-LIDADA-BIFALO
LEV US A-HADOHI-LLTIBO-HIVADA

** MEAN STREETS:*
Şimdi de size Mean Street'in yer kodlarını ve gezilecek yerlerin özetini veriyoruz. Umarım bu kodlarla oyunu daha kolay bitirirsiniz.
Cari Linsky 4660 San Francisco 4663
David Pope 6211 Sonny Fletcher 5170
Delores Lightbody 4920 John Klaus 4650
BazilMallory 2713 Melba Wiedbush 4122
Stanford Demille 3199 J. Saint Gideon 3891
Frank Schimming 4650 Tom Griffith 4590
Arnold Dweeb 4610 Carl's Warehouse 4675
Cal Davis (dead) 3720 Aaron Sternwood 0439
Smiley Monroe 3614 Big Jim Slase 5612
Lola Lovetoy 4603 Bus Locker (nok) 5194
Alcatraz 4550 Ron Morgan 1998
Ron's Beach House 6470 Jorge Valdez 49;
Brenda Perry 4577 Greg Call 4753
Bosworth Clark 9932 Delia Lang 2111
Sam Jones 0021 Wanda Peck 4621
Law & Order Offices 5037

** SWICHTBLADEII:*
Ve işte Swichtblade II'nin tüm bölüm kodlan:

Bölüm	Kod	Bölüm	Kod
1	START	11	SPACE
2	TRUTH	12	GENAM
3	JELLY	13	APPLE
4	STORY	14	JUICE
5	CLOUD	15	CHESS
6	MOUSE	16	WORLD
7	HUMAN	17	AUDIO
8	FLOOR	18	LOGIC
9	PAPER	19	TITLE
10	EARTH	20	VENUS

Geldik bu mega sayfalardaki son tiyomuza:

** XENON II:*
Bu harika shoot'em up oyununda oyunu durdurun ve **RUSSIAN AIR** yazın. Daha sonra oyunu başlatın. Eğer oyunu oynarken N tuşuna basarsanız, bölüm atlarsınız.
Aynca aşağıda görülen listedeki nesneleri oldukça detaylı açıkladık. Artık shop'ta alacağınız şeyleri bu listeye göre belirleyin.

Aletin Adı	Fiyatı!	Yaptığı iş!
Advice	200	Birinci level'dan sonra kullanın
Speedup	500	Hızı arttırır.
Half Health	500	Yarım enerji almamıza yarar.
Autofire	500	Devamlı ateş etme özelliği
Nashwan	600	10 saniye vurulmamak için
Full Health	1000	Tüm enerjiyi doldum
Rear Shot	1000	Öne ateşi sağlar.
Small Mine	1000	!!! Bunu kullanmayın
Side Shot	1000	Sağa ve sola almaya yare
Electroball	1200	Elektro top atar.
Power-Up	2000	Gemiyi güçlendirir.
Large Mine	3000	!!! Bunu kullanmayın.
Double Shot	3000	Çift atış hakkı sağlar.
Cannon	4000	Makinalı tüfektir.
Dive	4000	!!! Bunu kullanmayın.
Missies	4000	Roket atmaya yarar.
Laser	4000	Lazer yollar.
Drone	4500	Bunu da kullanmayın
Flamer	5000	Alev atmaya yarar.
Bomb	5500	Bomba atmamıza yan
Extra Life	6000	Exstra hak.
Homers	6000	Roket atmaya yarar.
Protection	6000	Kalkan.
Bitmap Shades	6000	!!! Bunu kullanmayın

Bu uzun tiyolardan sonra sırada okuyucularımızdan gelen sorular var. Bize soru gönderen bir okuyucumuz, **CRUISE FOR CORPSE'da** oyunun nasıl kaydedileceğini sormuş. İşte cevabımız:
Oyunu oynarken sol ve sağ mouse buttonlarına aynı anda basın. Karşınıza bir menü çıkacak:
SAVE **GAME DISK:** Oyunu diskete kaydeder. Bu option'ı seçtiğinizde, disk sürücünüzdeki disketinizin formatlı olması gerekir.

SAVE: Oyunu formatlanmış bir diskete kaydeder

LOAD: Save edilmiş bir oyunu yükle-meye yarar

START AGAIN: Oyunu başlatmaya yarar

QUIT: Oyundan çıkmamıza yarar!

Bu arada bize yazan bir başka okurumuz **BUNDESTIGA MANAGER** oyununu oynarken bir şifre çıktığını ve bunu geçince oyunun reset olduğunu yazmış. İşte cevabımız:

Siz oyunun kırılmamış versiyonunu almışsınız. Piyasadan oyunun şifre sormuyan versiyonunu edinmeniz gerek.

LOTUS IU:
THE ULTIMATE CHALLENGE CODES

TIMED RACES:

EASY LEVEL:
RACE 1: PWRWVWHNM-30
RACE 2: XMQIYSKAS-80
RACE 3: UVQSNPBCM-70
RACE 4: CWVBQPCAV-50
RACE 5: SFXUXXXXP-60
RACE 6: HSYWYSKCG-50
RACE 7: IVVEMMKOZ-50

MEDIUM LEVEL:
RACE 1: ANNSMQLPN-60
RACE 2: VZVDOPHCY-50
RACE 3: RTLMYJKHB-60
RACE4:ERRURV -67
RACE 5: NSSSXXXXS-60
RACE 6: WSVUQPCSJ-70
RACE 7: OUNDEFACG-99
RACE 8: GXWDYPACV-68
RACE9:BZZFBAT-90
RACE 10: LWNJWKACN-90

HARD LEVEL:
RACE 1: IYWNVEQR-35
RACE 2: KAZZNIKAI-45
RACE 3: FGQUGDAF-65
RACE 4: MFFSRPYDU-60
RACE 5: PLQTZQDPE-80
RACE 6: ZKZGKJKKK-50
RACE 7: TGGJGGTTT-63
RACE 8: AFZYBQCJT-70
RACE 9: JBOUKJHKA-9
RACE 10: DASICOTET-80
RACE 11: XDNUSEECE-85
RACE 12: QDSCJVEBT-75
RACE 13: SKGYXXXXK-57
RACE 14: YKGJWVNAK-92
RACE 15: WJMEGMEQH-60

CHAMPIONSHIP RACES:

EASY LEVEL:
RACE 1: CRRLPWBXX-28
RACE 2: QPWMVQKCQ-34
RACE 3: XGPGPZHHS-42
RACE 4: FGWLSYCKM-51
RACE 5: PRRUMPUMV-68
RACE 6: NANCXXXXZ-39
RACE 7: IPWONWOBP-65

MEDIUM LEVEL:
RACE 1: RLQYDVAKA-48
RACE 2: HDMOQFAKA-51
RACE 3: WXQBQMDXD-88
RACE 4: UDONAJHAL-47
RACE 5: NKWCXXXXK-33
RACE 6: AONGLQKTC-63
RACE 7: ZXJGHBKHF-70
RACE 8: DPGTQKBHQ-42
RACE 9: IPMUOBHQ-62
RACE 10: MUYURWFHA-86

HARD LEVEL:
RACE 1: PPRGGQFVL-52
RACE 2: JPIQKUHCE-65
RACE 3: EIIBGGAFE-48
RACE 4: CIGIUQCLT-92
RACE 5: KNHUPHHKE-64
RACE 6: VVOSHGSIS-86
RACE 7: RGHSVBRET-89
RACE 8: YDOERACTJ-86
RACE 9: GXQFSUMPP-45
RACE 10: TVQLSYUFU-89
RACE 11: WMQHYMTVJ-85
RACE 12: OKUOBJIAC-86
RACE 13: FIMJJIBCK-68
RACE 14: SIGTXXXXH-35
RACE 15: WNQKMPHVN-80

Evet, sonunda yazımın sonuna gelebildik. Gelecek ay gene aynı köşede buluşmak üzere... Bu arada tüm tiyo severler mektuplarınızı bekliyoruz! Siz yazın biz yayınlayalım !

HIZIR ACİL
FASTEST AID

O.Mithat Olut

Genelde herkes kendisi için tek bir konunun sorun yarattığım düşünür: ZAMAN.. Hepimiz daha fazla vaktimiz olmasını, yaptığımız işin çabucak bitmesini, aynı şekilde günlerin daha uzun sürmesini arzu ederiz. Eğer böyle olursa, bütün istediklerimizi yapabileceğimizi, arkadaşlarımızve yakınlarımızla daha çok beraber olabileceğimizi düşünürüz. Aynı şey bilgisayarlar için de geçerlidir. Herşeyin en hızlısı arzu edildiği gibi, 50 mHz'lik kart çıktıysa, 33 mHz'lik kart artık çok yavaş gelmeye başlar. Bazılarımız utanmadan, Imagine'de bir resmin real-time hesaplanmasını ister. Bütün bunlar da sadece zaman kavramının kalkmasıyla olası olabilecek şeylerdir. Yalnız herkesin gözardı ettiği veya unuttuğu bazı noktalar vardır. Eğer zaman kavramı olmasaydı, neyin ne zaman olacağı, kimin ne zaman nerede olacağını, en sevdiğimiz filmin başlama saatini neye göre belirleyecektik? Hem zaten acıları unutturan da zaman değil midir? Eğer grafik programları real-time olsaydı daha mı iyi olurdu? Bu soruya cevap iki şekilde verilebilir. Eğer profesyonel amaçla bu programları kullanıyorsanız, kesinlikle yararınıza olacaktır. Ama eğer amatörseniz ve zevk için uğraşıyorsanız, hız o kadar iyi değildir. Çünkü insandaki merak duygusunun körelmesine neden olmaktadır. Daha önceden olduğu gibi "Acaba nasıl olacak? Işık yeterli mi?" gibi düşünceler olmadan anında olmasa bile çok kısa bir zamanda sonuca kavuşacaksınız. Bu da yapılan işten soğumayı meydana getirebilir. Sonuç olarak ben burada yavaş çalışan şeyleri savunmuyorum. Her şeyin hızlanması bir kolaylıktır, kaçınılmazdır. Ama zaman da gözardı edilemez. Bu yüzden her saniyenizi dolu dolu yaşamaya bakın.

Bu ay Imagine'de kısa, ama çok gerekli bir konu olan ışık olayına, daha doğrusu spot ışığa değinmek istiyorum. Eminim ki bu yine kadar yaptığınız projelerde başınız birkaç kere ışık kaynağıyla derde girmiştir. Aynı şekilde kameranın ışık kaynağını direk gösterememiş olması da muhtemeldir. Yani gerçek hayattaki gibi, kamerayı lambaya yöneltip, bir ışık parlaması yapamamış olabilirsiniz. Acaba bu işin sırrı nerede gizli? İlk olarak Imagine'in trace modunda çok güzel yansımalar yaptığını herhalde hepiniz kabul ediyorsunuzdur (Tersini söyleyecek olan varsa ya şimdi konuşsun, ya da sonsuza kadar sussun). Gerçek hayatı bir düşünün. Eğer araba farları yerine, çıplak ampuller kullanılsaydı ne olurdu? Bu ampullerin ışığını tek bir noktaya toplayabilmek için reflektörler kullanılmaktadır. İşte bu prensibe dayanarak objemizi oluşturacağız. Yani ayna veya yansıtan bir zemin tanımlayıp, ışık kaynağını tam ortasına yerleştireceğiz (Bu konunun detayları ile ilgilenenler, lise kitaplarındaki optik konusunu bir gözden geçirirlerse daha iyi sonuç alırlar.). Kabaca tarif etmek gerekirse, ilk olarak, içe doğru bombeli bir yüzey tanımlamamız gerekiyor. Bunu elle yapmak istemezseniz, primitive olarak tanımladığınız, tabanı açık bir koni de işinizi görebilir. Koniyi

seçip, attributes ekranına geçin. Normalde sadece Color'u R-255 G-255 B-255 ve Reflect'i R-255 G-255 B-255 yapmanız kafidir. Ama eğer bunlar bana yetmez derseniz, bir fizik kitabından aynanın kırılma indisini öğrenip kullanabilirsiniz. Buradaki herşey gerçek hayatla aynıdır. İşte bu sebeple, eğer bir yüzey tanımlamak istiyorsanız, ilk olarak o cismin hangi renkleri yansıtabileceğini, parlaklığının derecesini düşünün. Artık yapmamız gereken tek bir iş kaldı. Spotumuza bir kılıf çizmeliyiz. Koninin biraz daha büyüğünü oluşturup, reflektörün üstüne bindirin. Böylece dış kılıfımız da hazır olacaktır. Ben kendi yaptığım örnekte, kılıf kolaylıkla belli olsun diye renk vermedim. Ama isterseniz, herhangi bir renkte yapabilirsiniz. Artık hesap yapabiliriz. Makinanız normal bir Amiga ise, onu yalnız bırakıp hava almaya gidebilirsiniz. Ne de olsa siz başında durmadan, kendi başına hesap yapabilir (İşte benden ayrıldığı tek nokta da bu.). Sonuçta emelimize ulaşmış olmanın mutluluğu içinde bu yeni tekniği projelerimizde rahatlıkla kullanabiliriz.

-ÖNEMLİ-ÖNEMLİ-ÖNEMLİ-

Dergiye gelen mektuplarda, hepiniz obje kütüphanesi istediğinizi yazmışsınız (gelen iki mektubun, ikisinde de yazdığına göre hepiniz oluyor). Zaten, ben de bir obje kütüphanesi hazırlamayı düşünüyordum. Eğer fikrimi beğendiyseniz, hangi tip objelerin ağırlıklı olmasını istediğinizi de belirterek bana bildirin. Gelen mektuplara göre bu işe başlayıp, başlamayacağıma karar vereceğim. Eğer bu projeyi başlatırsam, mektup yazanlara torpil yapmayı da düşünüyorum. Bir İtalyan atasözüne göre: **"Önceden uyarılmış kişi, yarı yarıya kurtulmuş demektir.".** Hepinize iyi hesaplar.

ATTRIBUTES:

MADDE ADI: BAKIR

	R	G	B	DİĞER
Color	:201	127	075	—
Reflect	: 100	060	000	—
Filter	:255	255	255	
Specular	: 255	200	150	
Dithering	: —	—	—	30
Hardness	: —	—	—	75
Roughness	: —	—	—	0
Shininess	: —	—	—	255
Index of Ref.:	—	—		1.00
Fog Lenght	: —	—	—	0

MADDE ADI:PLASTİK

	R	G	B	DİĞER
Color	: 197	030	102	
Reflect	:000	000	000	
Filter	:240	092	185	
Specular	: 255	255	255	
Dithering	: —	—	—	0
Hardness	: —	—	—	145
Roughness	: —	—	—	0
Shininess	: —	—	—	255
Index of Ref.:	—	—	—	2.10
Fog Lenght	: —	—	—	—

MADDE ADI: BULUT

	R	G	B	DİĞER
Color	: 255	255	255	
Reflect	:000	000	000	—
Filter	:000	000	000	—
Specular	: 000	000	000	—
Dithering	: —	—	—	255
Hardness	: —	—	—	0
Roughness	: —	—	—	0
Shininess	: —	—	—	0
Index of Ref.:	—	—	—	1.00
Fog Lenght	: —	—	—	—

MADDE ADLSU

	R	G	B	DİĞER
Color	: 155	171	237	
Reflect	:035	035	035	
Filter	:245	245	255	—
Specular	: 255	255	255	
Dithering	: —	—	—	0
Hardness	: —	—	—	150
Roughness	: —	—	—	0
Shininess	: —	—	—	0
Index of Ref.:	—	—	—	1.33
Fog Lenght	: —	—	—	—

KISA KISA-KISA KISA-KISA KISA

"Nerede taş-toprak lazımsa, Hızır Acil orada!" diyerek yeryüzü yaratmada gerekli olan ve en çok kullanılan iki programdan bahsetmek istiyorum. Herhalde çoğunuz Birds of Pray'in demosunu görmüşsünüzdür. Uçaklar dere bayır üstünde birbirlerini kovalıyorlar. İşte, eğer bir gün böyle bir animasyon yapmak istersek, uçakla füzeleri Imagine'le yaptık diyelim, yeryüzü şekillerini Dpaint'te tek tek elle mi çizeceğiz? Şiddetle hayır! Burada ortaya **'Landscape Generators'** denilen yeryüzü görüntüleri ve haritaları yaratan programlar çıkıyor. Bu programların en çok kullanılan iki tanesi, **Virtual Reality Labs,** tarafından yazılmış olan **Vista Pro** ve **Natural** Graphics'in Scenary **Animator**'ı. Her iki program da temel olarak **DEM** haritalarını işleyebiliyor (DigitalElevation-

Maps). DEM forman, USGS (United States Geological Survey) tarafından yapılmış gerçek dünya datalarına dayalı olarak oluşturulmuş, yeryüzü dosyalandır. Bunlar sayesinde, örneğin Grand Canyon'un istediğiniz yerini, istediğiniz açıdan görebilirsiniz (Hani belki Grand Canyon'a gitmiş ve biryerlerde gözünüze enteresan bir taş çarptıysa, alttan, üstten rahatlıkla, hiçbir riske girmeden inceleyebilirsiniz.). DEM dataları ilk yüklendiklerinde, topografik, bölgesel haritalar şeklindedir. Kameranızı istediğiniz bir şekilde bunun üstünde hareket ettirerek, bilgisayar tarafından yaratılmış gerçekçi resimler elde edebilirsiniz. Tabii ki resme gölge, ağaç, kar, gol vs. de eklenebilir. Ayrıca bir path tanımlayıp, son hızla bir kanyonda pike yapıp, bunu animasyon olarak kayıt edebilirsiniz.

Her iki program da low-res. high-res, interlace, non-interlace, overscan, non-overscan resim yaratabiliyorlar. Ayrıca:

VistaPro, 16/32 renk-Ham-IFF24-SculptSilver;

Scenery Animator ise, 16/32 renk, DCTV, IFF24, PCX formatlarını kabul etmektedir.

Sonuçta her iki programda da aynı datalar kullanılabildiğine göre, çıktıları da mantıken aynı olmalıdır. Böyle bir düşünceden önce bazı noktalara açıklık getirmeyi gerekli görüyorum. Böylece hangi programı seçeceğinize kolaylıkla karar verebilirsiniz. İlk fark görüntüde ortaya çıkıyor. Scenery Animator yumuşak hatlı, yakın planda üçgenleri belli etmeyen resimler yaratırken. VistaPro'nun bitki örtüsü ve atmosfer ayarlamaları daha gelişmiş. Ayrıca kullanım farkı da var.

İki program da yanında DEM datalarıyla birlikte bulunuyor. Amerika'da her ay yeni datalar çıkmaya devam ediyor. Yakın bir zamanda, eğer mümkün olursa, size kendi DEM dosyalarınızı nasıl hazırlayabileceğiniz! anlatacağım. O zamana kadar disketteki lerle idare etmek zorundasınız. Bunlar, Mars, Yosemite, Grand Canyon (favorim) gibi yerler. Eğer iyi bir "atıcı'ysanız. çeşitli seed deneyerek, mükemmel yerler yaratabilirsiniz. Bu programlar hiç işinize yaramazsa. Scenery Animator'de y axis'i üzerinde yükselerek, harika bir gökyüzü resmi yaratabilirsiniz. Bu görüntüler Imagine'de harika sonuçlar veriyor. Tekrar görüşene dek hoşçakahn.

CENKER ÖZKURT

Herkese selam! Bu aydan itibaren, Amiga intuition library üzerinde çalışmaya başlayacağız. Fakat bu ay intuition library'e geçmeden önce, özellikle yeni başlayan okuyucularımız için genel bir C tekrarı yapmayı düşündüm. Bunun amacı, geçmiş konularımıza bir göz atmak ve varsa eksiklerimizi kapatmak. Geçmiş konularımız derken, özellikle genel C dilinden bahsediyorum. C'nin genel yapısı, değişkenler, structure'lar, fonksiyonlar ve pointer'lar bu ayki tekrarlarımızı oluşturuyor.

Evet, şimdi tekrarımıza başlayabiliriz. C'de tekrar yaparken odukça temelden ve kısa örneklerle ilerleyeceğiz bu arada yazımızı takip edenler, bu sayıda böyle bir yazı beklemiyorlardı sanırım. Fakat yeni başlayan arkadaşları da biraz olsun düşünmek lazım. Çünkü biliyorsunuz gelecek sayıda yeni bir konuya başlayacağız. En azından onlar da program hakkında az da olsa yorum yapabilsinler.

İlk olarak C'nin genel yapısını bir yorumlayalım isterseniz. Bu arada (Amiga Dos hariç) işletim sisteminin C dilinde yazıldığını tekrar hatırlatalım. Bu nedenle, böyle bir alette C diliyle çalışmak oldukça rahat oluyor. C'nin genel yapışım, kısaca modüler olarak tanımlayabiliriz. Rutin veya modüller bir kere hazırlandıktan sonra, devamlı kullanılabiliyor.

Amiga'nın rom'unu da aynı şekilde kullanabiliyoruz. Bildiğiniz gibi, Amiga Sistemi derken bu ROM'dan bahsediyoruz. Ayrıca Amiga sistemi Library'ler olarak kütüphanelere ayrılmış. Gelecek aydan itibaren, intuition library ile library'leri incelemeye başlayacağız.

Evet, şimdi C'nin genel yapısındaki değişkenler. C dilinde, birkaç veri tipi vardır. Bunlar:

```
char            -> 1 byte
int             -> 2 byte
short int       -> 2 byte
long int        -> 4 byte
unsigned int    -> 2 byte
float           -> 4 byte
double          -> 8 byte
```

Veri tiplerini C disketinizde #include dosyaları içerisinden 'exec/types.h' directory'sinden bulabilirsiniz. Bazı Macro değişken tipleri de burada tanımlanmıştır. Örnegin, APTR, BYTE, UBYTE gibi. Bu değişkenler, temel olarak yukarıda verdiğim tiplerden üretilir.

C'de bir değişken tanımlaması şöyle yapılır:

```
main()
{
    int a,b;

    a=5; b=a*5;
    printf("a=%d b=%d\n",a,b);
}
```

Yukarıda kısa bir C programı görüyorsunuz. Main(), C'nin temel fonksiyonudur. Program her zaman için ilk olarak bu fonksiyona sıçrar.

Bu nedenle, her programda main() fonksiyonu bulunmalıdır.

```
main()
{
    int a;
    charc='a';

    printf("a=%d c=%c\n",a,c);
}
```

Bu örnekte, bir integer (tamsayı) ve char (karakter) tipinde iki veri tipi görüyorsunuz. Veri tanımlarken veri atama da yapılabiliyor, char c='a' buna bir örnek. Printf() fonksiyonu ise temel fonksiyonlardan ve ekrana bilgi göndermemizi sağlıyor. Tırnak işaretleri arasında yazılacak formu saptıyoruz. % işareti, bir komut niteliğinde ve arkasındaki karakter veri tipinin formunu belirtiyor.

Bu formlar şöyle:

```
%o  -> oktal tamsayı
%d  -> desimal tamsayı
%x  -> hex tamsayı
%c  -> karakter
%s  -> karakter dizisi
%f  -> float noktalı sayı
```

Bu formlar aynı zamanda sprintf(), cprintf() gibi temel C fonksiyonlarında da kullanılmaktadır.

```
Main()
{
    char s[ 10];
         pi=3.1415
    strcpy(s,"0123456789")
    printf("s=%s pi=%f\n",s,pi);
}
```

Benzer şekilde,

```
main()
 {
    charx[30];
    chars[10]="0123456789";
    float e=2.7;

  sprintf(x,"s=%s e=%f\n",s,e);
  printf("%s",x);
  }
```

Buradaki sprintf() fonksiyonu, aynı printf() fonksiyonu gibi çalışmaktadır. Aradaki fark, printf() sonucu ekrana yazarken, sprintf() verilen değişkene yazmaktadır. Yukarıdaki programda 'x', verilen değişkendir. Ve uzunluğu en azından toplam form kadar olmalıdır.

C'de fonksiyon kullanımı da şu şekilde oluyor:

```
Main()
{
    int a;

    a=min(10,%)
    printf("min=%d\n",a);
}
min(a.b)
int a,b;
{
    int r;

    if(a<b) return(a); else return(b);
}
```

Yukarıdaki örnek, bir fonksiyon kullanımını gösteriyor, mini) fonksiyonu, iki sayı arasından en küçüğünü bularak geri dönüyor. return() fonksiyonu, burada alt rutinden (istersek) bir değer ile geri dönmemizi sağlıyor. Yukarıdaki örnekte, aynı zamanda if-else ikilisini gördük. Şimdi bunları ve diğerlerini başka örneklerle inceleyelim.

switch() fonksiyonu, temel C fonksiyonlarındandır. İfadenin değerine göre birden fazla satıra dallanmamızı sağlar.

```
main()
{
 int c;

 printf("Cevabınız?\n"):
 c=getchar();

 switch(c) {
     case 'e': printf("Evet\n");
          break;
     case 'h': printf("Hayır\n");
break;
default:   prınıff("Cevap hatalı\n"):
break;
 }
}
```

case, default ve break switch() ile birlikte kullanılır, case'den sonraki ifade, verilen ifade ile (burada c) karşılaştırılır. Eğer eşitse, hemen yanındaki komut satır veya break'e kadar olan komut satırları işlenir. İfade case'de verilenlerden farklıysa, default satırına geçilir.

Sıra geldi **'while'** ve **'for'** temel C komutlarına. Her iki komut da, C'de döngü kurmamızı sağlar.

Bir örnekle inceleyelim:

```
main()
{
      int i=0;

      while(i<100) {
    printf("%d\n",i);
    }
}
```

while, yanında verilen ifadenin doğruluğu sürdükçe döngüye devam eder.

```
main()
{
      int i;

      for(i=0;i<100;i++) {
      printf("%d\n",i);
      }
}
```

while ile yapılan programı, **for** ile yukarıda olduğu gibi yazmak mümkün. Burada **i<100,** ana ifadeyi oluşturmakta. Yani bu ifadenin doğruluğu sürene kadar döngü devam eder. Eğer ikinci ifade kullanılmazsa **'for',** sonsuz döngüye girer.

```
for(;;) {

}
```

Bir sonsuz döngü (infinite) oluşturur.

Temel fonksiyonlardan en çok kullanılanlardan **do-while'**ı bir inceleyelim. Kullanımı, while komutuna benzer. Program bir defalık döngüye girerek cümleyi işler ve daha sonra while'dan sonraki ifadenin doğruluğuna göre döngüye devam eder. Eğer ifade yanlışsa, sonuç olarak do'dan sonraki cümleler bir defalık bile olsa işlenmiş olur.

Bir örnekle inceleyelim:

```
main()
{
      int i=0;

      do {
          printf("%d=\n",i);
      } while (i< 100);
}
```

Program 100'e kadar sürer.

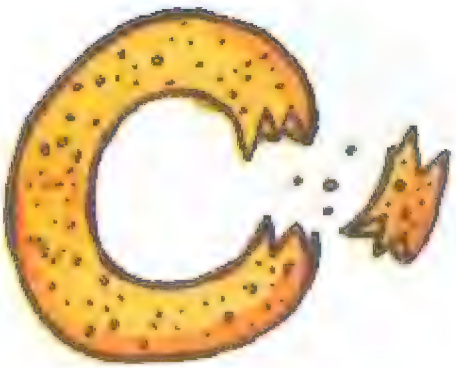
Goto, C dilinde de kullanılmakta ve bildiğiniz gibi program içerisinde herhangi bir ifadeye bağlı olmadan verilen etikete (label) sıçramayı sağlar.

```
main()
{
      int i=0;

      for(;;) {
          printf("%d\n",i);
          i++;
          if(i==100) goto end;

    end:
        printfC'Program sonu\n");
}
```

Bu temel komutların dışında, C'de önişlem komutları vardır. Bunlardan



#include <dosya.h>, program compile edilmeden önce verilen dosya.h ismindeki dosya, disketinizdeki 'include' directory'si içerisinden yüklenerek compile edilir ve sonra programa geri dönülerek ana program compile edilir. Bu önişlem komutu, özellikle structure yapı tanımlamaları ve macro tanımlamaları için kullanılır. **#define** ise, macro tanımlamak için kullanılan bir ön işlem komutudur.

Kullanımı ise şöyledir:

```
#define printfi(i) printf("%d\n",i);
#define printfc(i) printf("%c\n",i);

main()
{
    int i=5;
    charc='a';

    printfı(i);
    printfc(a);
}
```

Örnekten de anlaşılacağı gibi, **#define** ile **printf()** fonksiyonları tanımlanmakta. Burada C compiler programı, print fili) gördüğü yerde **printf("%d",i);** varmış gibi davranmaktadır. Oldukça kullanışlı bir fonksiyon.

Structure'lar ise, C'nin getirdiği avantajlardan birtanesi. C dilinde çok kullanılan struct komutu, yapı anlamına geliyor ve birden fazla değişkeni bir grup ismi altında toplamamıza yarıyor. Bu sayede program içerisindeki değişkenlere, kullanım yerlerini daha rahat ayırt ederek ulaşabiliyoruz. Böylece hem programımızın anlaşılırlığı artıyor, hem de planlarken değişkenleri daha yerli yerinde kullanabiliyoruz.

Sonuç olarak yapılar, verilerin daha iyi organize edilmesini sağlıyor.

Bir örnekle devam edelim:

```
struct grup {
      int a;
      intb;
      charstring[10];
} d1;

main()
{
      dl.a=10;
      dl.b=20;
      dl.string=" 0123456789";

      printf("a=%d\n",dl.a);
      printf("b=%d\n",dl.b);
      printf("string=%s\n",d 1 .string);
```

Yukarıdaki programda **'grup'** bir yapı ismi, di ise bu yapının değişkeni olarak tanımlanıyor. İçerisindeki veri tipleri ise, yapının elemanlarını oluşturuyor. Yapı içerisindeki veri tiplerine erişebilmek için **'dl.a'** yazı şeklini kullanıyoruz. Bu arada yapı tanımlamaları **main()** dışında tanımlanmak zorunda. Bu nedenle, biz de yapı tanımlamasını main'den önce yaptık.

Bu ay son olarak, C dilinde **'struct'** kadar önemli ve çok kullanılan bir fonksiyon olan **'Pointer'** mantığım hatırlayacağız.

Pointer'lar (işaret değişkenleri), kısaca bir değişkenin kullandığı adresi gösterir. Aynı zamanda bu adres ile de oynamamız mümkün. Normal olarak biz bir değişkenin adresini öğrenmek istediğimizde, '&' işaretini kullanırız. Örneğin 'x' değişkenin hafızada bulunduğu adresi, 'px' değişkenine aktarmak istediğimizde, 'px=&x' yazarız. Fakat burada 'x' değişkeninin adresi ile oynamamız mümkün değildir. Bu adres sabittir. Eğer böyle bir ihtiyacımız varsa, buradaki 'x' değişkenini pointer değişken olarak kullanabiliriz.

Kullanımını inceleyelim:

```
main()
{
      int *x;

 x=0xbfe001;
 printf("x=%d\n",*x);
 }
```

Dikkat ettiyseniz, pointer tanımlamasını '*x' şeklinde yaptık. Bu değişkenin gösterdiği adresi V, adresteki değeri ise '*x'ten öğrenebiliriz. Yukarıdaki programdaki **'x=0xbfe001** komutuyla, x değişkenine hex olarak 0xbfe001 adresi tanımlanmıştır. Bundan böyle x değişkeni artık 0xbfe001 adresini gösterecektir. Bu adresteki değeri okumak için de, *x'e bakabiliriz.

Evet, bu ayki tekrarımız burada sona eriyor. Umarım sizi eski konulara götürerek fazla sıkmamışımdır. Fakat gelecek ay yeni şeyler öğrenmeye devam edeceğiz. Gelecek aya buluşmak üzere hepinize ıyı günler...

Professional DRAW 3.0

Sedat ÇOLOĞLU

Merhaba,
Uzun bir aradan sonra sizlerle tekrar MASAÜSTÜ YAYINCILIK'da beraber olmak beni sevindirdi. Son günlerde Amiga'yı profesyonel olarak kullanan masaüstü yayıncılar aradıklarını pek bulamamanın hüznü ile endişeye kapılmış görünüyorlar. Aslında haksız da sayılmazlar. Gerekli program ve türkçe font desteği diğer bilgisayarlara göre oldukça kısıtlı olan Türkiyedeki Amiga kullanıcısı çareyi başka bilgisayarları deneme çabalarında arıyor. Ama bu arkadaşlara bir tek sözüm var: Sabredin...

Geçmişin ve geleceğin en güzel bilgisayarının Amiga olduğunu ve birgün sizlerin de istediğiniz herşeyi bulabileceğinizi gönül rahatlığı ile söyleyebilirim. Gerek biz, gerekse başka kuruluşlar Amiga'da türkçe font üretimi üzerinde yoğun çalışmalar içindeyiz. Bunlardan bazılarını bu sayfalarda izleyeceksiniz. Yakın zamanda bolluk içinde yüzerek kaybolacağınıza da eminim. Ancak tek problem program veya türkçe font değil ki. Bir de mukayese ettiğiniz bilgisayarlardaki konfigurasyona göz atın.
Sizlerin Amiga 500 veya 2000 ile kullandığınız ortam öncelikle çok kısıtlı. 68000 işlemcinizi 68040 veya 80486'lı bilgisayarlar ile mukayese etmeyin. Çoğunuzda halen en çok 3 MB ram ve 20 MB harddisk mevcut. Birde diğerlerindeki duruma bakın: 68000'inizin 7 Mhz. hızına karşılık tutup 486 DX2 50 Mhz'lik veya Quadra 700, 68040 25 Mhz'lik bir makinenin üzerinde 105 MB harddisk ve en az 4 MB ram varsa biraz haksızlık etmiş oluruz.
Dünya piyasasında sizler için sunulmuş 68020, 68030 ve 68040 kartlara bir göz atın. Yeni çıkan harddiskler ve turbo kartlar laf olsun diye yapılmıyor. Sizlerin bu geniş ufku görüp yeniliklerden nasibinizi almanız gerekir. Çünkü bu ay anlatacağım program pek öyle 1 Mb'lık aletinizde çalışacak gibi değil. Öncelikle bir harddisk edinmenizi gerektiriyor ve daha da ötesinde tavsiyemiz en az 1 MB chip memory'e sahip 3 MB ram kullanmanızdır. Uzun lafın kısası kliplerini izlerken belki de hayran kalacağınız ve hemen edinerek almak isteyeceğiniz Professional Draw 3.0 sizi buna zorlayacak. Hele -gelecek 'ay buna paralel olarak sunacağımız Professional Page 3.0 ile birlikte kullanılmaları sizi imrendiren ayrı bir unsur olacak.

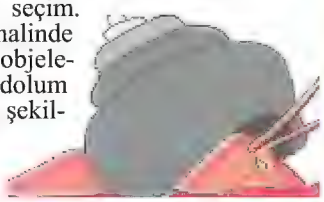
Daha önceki yıllarda Professional Draw'in eski versiyonlarını tanıtmıştık. Biz bu yazımızda 3.0'ın getirdiklerini ve kullanımını anlatmak istiyoruz. Biraz bildiğinizi varsayarak anlattığımız bu program ile ilgili eksik bilgilerinizi eski sayıları Amiga Dünyasından temin ederek giderebilirsiniz.

Masaüstü Yayıncılık kavramı içinde yer alan süsleme ve logo yapımında güçlü bir program olan PDraw Kanada'dan Gold Disk firmasına ait bir ürün. 3.0 versiyonu 2 disketten oluşan bir paket program. Ancak bu disketler bilgisayarımızda hemen takar takmaz çalışmıyor. Sadece harddiske instal ederek açabiliyor ve ondan sonra çalıştırabiliyoruz. Birinci diskette bulunan Harddisk Install isimli ikonu, harddiskimizin istediğimiz bölümüne taşıyarak çift klik yapıyoruz. Ancak gerek PPage 3.0'ı gerekse PDraw 3.0'ı ilk defa kullanacaklar için ARexx isimli programı daha Önce harddisk lerine yüklemelerini tavsiye ederim. Zira programların ileride de anlatacağımız birçok özelliğe sahip Genie kısmını çalıştırmak için bu gerekli. Bir de bulabildiğiniz tüm pdfontları da önceden PDraw çekmecesine yükleyin. install işlemini bitirdikten sonra henüz PLUS almayanların yapması gereken bir işlem daha var. s directory'sinde pdrawstartup isimli bir file göreceksiniz. Startup-sequence'i açarak burada uygun bir yere
execute s: pdrawstartup
yazmanız gerekecektir. Tabii ki PLUS kullananlar için böyle bir sorun yok, orada userstartup gerekli olanı kendisi hallediyor. Şimdi makinanızı bir defa resetleyerek çalışmaya başlayabilirsiniz. İsterseniz daha önce yaptığımız gibi bu defa da menülere birlikte göz atalım.

Object menüsünde ilk değişiklik göze çarpacak. Burada eskilere ilave Outline ve WYSIWYG ismli yeni seçimler görüyoruz. Outline ekranda dolumlar için daha çok beklememizi engelleyecek olan dilediğimizde tek bir objeye ya da belli bir grub objeye uygulayabileceğimiz seçim. Bu seçim marifeti ile Outline hale getirdiğimiz obje ya da objeler artık sadece çizgi olarak görünecek, diğerlerinde varsa doldurma işlemi devam edecektir. Bu artık onayladığımız ve tüm işlemin bitimine kadar dolum renklerinin görülmesi gereksiz olan işlemleri yaparken kullanacağımız bir kolaylık. Dolayısı ile dolum taramaları için daha çok zaman ekrana bağlı kalmayacağız.

OUTLINE WYSIWYG

WYSIWYG ise bu işlemi terse döndüren bir seçim. Outline halinde bulunan objeleri tekrar dolum yapılmış şekilde gös-



termeye yarar. Object menüsünde bundan başka bir değişiklik yok ama PDraw'in yeni özelliklerini ileride gördükçe object menüsüne tekrar dönecek ve onların bu menlideki kullanımlarından örnekler izleyeceğiz. Hemen yanında Clips menüsüne bir göz atalım. Aslında pek büyük bir değişiklik yokmuş gibi geliyorsa da define'dan isim vererek hafızaya aldığımız dipleri topyekun bir isim altında saklamak istediğimizde Save menüsünde bu diplerin seçilmiş olarak ekrana geldiğini göreceksiniz. Burada yine tercihleme yaparak saklamak istemediklerinizi seçerek clip file'niza dahil etmeyebiliyorsunuz. Şimdi sıkı durun. Attributes menüsüne geldiğimizde Fiil seçimini daha önce sadece dolum kullanılacağını belirtirken onaylardık. Oysa Fiil seçimi şimdi bir alt menü hüviyeti ile karşımıza çıkıyor. Alt seçimlerinde None ile dolum kullanılmayacağını belirtiyoruz. Solid ile dolumda düz ve tek bir renk seçim şansımız var. Oysa evet oysa Gradient bambaşka bir alem.

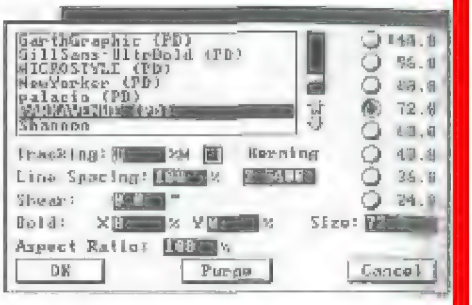
Sizin de tahmin ettiğiniz gibi çok renkli veya yumuşak renk geçişli doldurma işlemlerini yapacağımız gradient'i seçtiğiniz zaman karşınıza Gradient Fill Parameters adında bir pencere açılıyor. Önce alttaki Color 1 ve Color 2'ye tercih ettiğiniz iki ayrı rengi yükleyeceksiniz. Bu işlemi renk isimlerini doğru

yazarak veya bu barların karşısındaki aşağı ok ikonlarını işaretleyerek daha önce yüklenmiş olan renklerden seçme şansınız da var. Birinci renk daima sol taraftaki veya radial seçimlerindeki dışta bulunan renk ola- Renk barlarının üstünde Number of steps- de vereceğiniz rakam bu iki renk arasında doldurma esnasında kullanılacak ara renk sayısını tayin eder. Linear seçiminde renklerin düzgün paralel hatlar halinde geçişini istemiş oluruz. Hemen yanda bulunan angle yaptığımız bu degrede işleminin yönünü açı cinsinden belirlemiş oluruz ki 0° ile soldan sağa, 90° ile aşağıdan yukarıya geçiş vermiş oluruz. Burada istediğimiz açı ile esnek geçişler vermemiz mümkün.

Eğer degrede seçiminde radial'ı istemişsek, Center x ve y pozisyonlarının 0 olarak verilmesi ile dışarıdan merkeze doğru bir degrede oluştururuz. Burada x'e vereceğimiz her + değer merkezin sağ tarafa kayması, y'ye vereceğimiz her + değer ise merkezin aşağıya doğru inmesi demektir. Gerekli % değerleri vererek bir merkez noktasından dışa doğru güzel renk geçişleri yaparak bazı diplere 3 boyutlu görüntü vermek mümkün olabiliyor. Bununla ilgili uygulama başlık kısmında kullanılan lambada gösterilebilir. Ayrıca anlatım içinde değişik örnekleri de kullanılmıştır.

Special menüsünde de yeni ilaveler var, bir de onlara göz atalım. Re Group by Lines alt menusu ile daha önce Object / Allign / Left veya Right seçimi veya Object / Center / Vertical seçimi ile hizalanarak grub içine alınmış textlerimizi buradan kurtarır, eski konumlarına kavuştu rur. Daha sonra gelen komut ise Clean Palette: sonradan hazırladığımız renkleri ve degrede yapımı esnasında elde edilen diğer renkleri paletten siler. Bu bölümde son alt menu Professional Draw tek başına açıkken pasif durumdadır. Ancak her iki programın birbirine aktarım yapma özelliğinden dolayı sadece arkada Professional Page 3.0 açıkken, PDravv'da açıksa aktif olarak gözükür. Bu seçim vasıtası ile de direkt olarak PPage'den aktarılmış diplerin her hangi bir saklama işlemi yapmadan tekrar geriye PPage'e aktarılması için kullanılır. Bunun karşılığında da PPage 3.0 içinde Draw menüsünde PDraw altmenüsünü göreceksiniz. Şimdilik menülerde eklenecek başka bir şey yok. Ancak ikonlara göz attığımızda anlatacak başka şeylerimiz olduğunu da tahmin edebilirsiniz.

Burada biraz sıra dışına çıkarak önce text ikonunu, imleci ve marifetlerini anlatmak istiyorum. Çünkü Genies ikonunun marifetleri saymakla bitmez. Onu ayrıca PPage 3.0 ile de kullandığımız için gelecek ay görelim. Şimdi text konusuna dönelim ve bu arada size ufak bir müjde verelim. Yazımızın başında Amiga için Postscript destekli fontların hazırlandığından bahsetmiştik. Evet şu anda bu programda verilen 2 font'a ilave APUC'un yaptığı 24 font daha kullanıma başladı. APUC ilanında örneklerini gördüğünüz fontları ve dipleri de Amiga Professional User Club'den temin edebilirsiniz.



Text ikonuna bastığınız zaman karşınıza eskilerden oldukça farklı bir pencere açılacak. Artık bu pencere üzerinde gerekli düzenlemeler ile istediğiniz esneklikte yazı yazmanız mümkün. Açılan pencerede önce font listesini göreceksiniz. Buradan istediğimiz fontu seçerek, hemen yanda görünen rakamlardan yazımız için uygun olan puntıyu belirleriz. Ya da puntoyu aşa* ğıdaki Size kısmına manuel olarak gireriz. Tracking %M ise harfler arasında bırakılan boşluğun M harfine göre % kadar arttırır. Kerning harfler arasındaki yazım esnasında standan boşluk ayarlaması yapar. Line spacing satırlar arasındaki boşluk ayarlamasına yardımcı olur. Burada % ya da kullandığımız ölçü birimi üzerinden belirtilerek satırlar arasındaki boşluğu yönlendirebiliriz.Shear ile yazımıza italik konumda istediğimiz açı kadar eğiklik verebiliriz. Hemen altta bulunan Bold x, y değerleri yeni bir uygulama ve yazımızı bold yapmak istediğimizde özgürce yatay veya dikey olarak kalınlık vermemiz mümkün oluyor. Aspect Ratio'da verilecek değer ise yazımızı normale göre (normal % 100) daha geniş veya daha da dar olarak yazmamızı sağlar. Örneğin burada % 75 gibi bir değer kullanırsak, yazımız normalde olması gerekenin 3/4 'ü genişlikte yazılacaktır. Artık PDraw'ı korkmadan kullanabilirsiniz. PDraw'ın A-Rexx ile birlikte kullanabileceğiniz Genies ikonunu ve marifetlerini gelecek ay görmek üzere hoşçakalın.

BU SAYFALAR AMIGA PROFESSIONAL USER CLUB TARAFINDAN HAZIRLANMIŞTIR.

MONKEY CATCHER

POLAT YARIŞÇI

Yohooooooo... Arkadaşlar. Evet, geçenlerde dergide Utopia oyununun kahramanları Doğan Türküler ve Murat Şenyüz ile şamatayla karışık sohbet ediyorduk. Birden Doğan'ın eline o ayki dergi geçti ve karıştırmaya başladı. Biraz karıştırdıktan sonra, o çok ünlü gülüşünü yaptı ve "Abi, bunlar da hep aynı başlıyorlar; şuraya bak herkese merhaba, selam arkadaşlar. Ne kadar banal, ne kadar klasik bir başlayış." dedi. Evet, Doğan eleştirilecek hiçbir şey kalmamış gibi, tüm yazıların başlangıçlarını eleştiriyordu (Hatta bu eleştiriye çok yetkili birisinin gittiğini bile söyleyebilirim) tabii Murat Şenyüz de ona eşlik ediyordu. Sonuçta Doğan, "böyle başlangıç yapılmaz" dedi. Avukat Murat Şenyüz de aynı şeyleri söyledikten sonra, ben de bu ay değişik bir başlangıç yapmayı denedim; onun için bu başlangıç, Doğan ve Murat'a ithaf edilmiştir.

Şimdi gelelim oyunumuza. Hiç şüphesiz oyun firmaları şu sıralar konu sıkıntısı çekiyor olacaklar ki, son zamanlarda gelen oyunların konusu hep aynı; ya bilinmeyen bir dünyada yaratıklarla savaşıyor; ya bir futbol maçında gol atmaya uğraşıyor; ya da bir simulasyon da uçak düşürmeye çalışıyorsunuz. Orijinal fikirli oyunlar şu sıralar çok az diyebilirim. Ama zannediyorum yılbaşına doğru, en azından bir Lemmings veya Another World gibi orijinal fikirli oyunları görme imkanı bulabileceğiz. Şimdi tanıtacağım oyun, oldukça komik ve değişik bir oyun. Bu oyunda siz ufak bir velet'in yerine geçecek ve maymun yakalamaya çalışacaksınız. Evet şimdiye kadar hangi oyunda maymun yakaladınız?

Oyunumuz oldukça eğlenceli ve bir o kadar da zor bir oyun. Siz hayvanat bahçesinde çalışan bir görevlisiniz ve bir gün sabah işinize geldiğinizde, maymunların kafeste olmadığını görüyorsunuz. Bundan sonra yetkililer sizi kaçan maymunları yakalamakla görevlendiriyorlar. Artık tek amacınız, bu kaçan maymunları yakalamak. Oyun birçok level'dan oluşuyor; her level da bir veya birkaç maymun yakalamak zorundasınız yoksa o level'ı geçemezsiniz. Üstelik bu işi belirli sürede yapmak zorundasınız; yani atak ve seri olmalısınız. Bazı level'ları ancak bir saniye ile kurtarabiliyorsunuz. Her level'ı geçtikten sonra bir kod alıyorsunuz; bu kodları iyi saklayın, ilerde lazım olacak. Maymunları yakalamak için çeşitli araçlar kullanıyorsunuz; zaten siz bölüme başlayınca, arabanıza girerek bu araçlardan kaç tane olduğunu görebilirsiniz. Maymunlar platform gibi bir yerde dolaşıyorlar ve sizden kaçmak gibi bir düşünceleri de .yok; ama sizin onları yakalamanız lazım, ilk başta elinizde bir sopa var ve bu sopayı kullanarak maymuna vurabilirsiniz; ama o vuruşa rağmen maymuna birşey olmadığını görünce şaşırabilirsiniz.

Çünkü maymun hareket halindeyken bir şey yapamıyorsunuz. Onu hareketsiz bir şekilde yakalamalısınız. Bu nasıl mı olacak?

Evet... Bunu ilerleyen satırlarda size aktaracağım. Şimdi oyundaki bazı seçeneklere kısaca değinelim:

1) Enter password: Her level sonunda aldığınız kodları girerek başka bir bölümden başlayabilirsiniz.

2) Game music on-off: Burada oyun sırasında müziğin çalıp çalmayacağını ayarlayabilirsiniz. Bence müziği On yapın, çünkü müzikler oldukça güzel.

3) Interludes on-otf: Burada her level'ı geçtikten sonra ara olup olmayacağını ayarlayabilirsiniz.

4) Sound fx on-off: Burada, oyundaki ses efektlerini açıp kapayabilirsiniz.

5) Start game: Eh, artık oyuna başlayabilirsiniz.

Bütün bu ayarlamaları yaptıktan sonra, oyuna başlayabiliriz. Şimdi ben size oyunun ilk 2 bölümünü anlatacağım ve diğerlerini size bırakacağım. Böylece oyunu daha iyi kavramış olacaksınız. Zaten bu ilk 2 bölüm diğerlerine nazaran daha kolay. Evet" bu oyunla hala ilgileniyorsanız, devam edelim:

Level 1: Burası oyunun ilk bölümü olduğundan, oldukça basit. Kahramanımız, sizin de gördüğünüz gibi ufak, sevimli bir velet ve elinde de bir sopa var. Bu bölümde bir maymun yakalamanız gerekiyor. Her bölümde kaç tane maymun yakalayacağınızı öğrenmek istiyorsanız, sağ üst köşeye bakın. Şimdi gelelim bizim maymuna: Arabadan iner inmez önce en sağa gidin, orada bir maymunun serbest olarak dolaştığını göreceksiniz. Şimdi bu maymunu yakalamak için önce merdivenden yukarı çıkın, en üstte bir yem göreceksiniz (sarı-kırmızı tabak biçiminde). Bu yemi alın. Şimdi aşağı inin ve space tuşuna basarak yemi koymaya hazır olun. Bu arada kahramanımız en çok iki eşya taşıyabilir. Taşıdığı eşyaları ekranın altında görebilirsiniz. Kare içindeki eşya, o anda kullandığınız eşyadır. Her neyse; şimdi yemi herhangi bir yere koyun ve maymunun gelmesini bekleyin. Maymun geldiğinde, o yemi iştahla yemeye başlayacaktır. İşte beklediğiniz an geldi; şimdi maymun yemeğini yerken kafasına sopa ile vurun ve onu bayıltın (zavallı maymun; ama elimizden birşey gelmez ki biz görevimizi yapıyoruz: Joystick aşağı+ateş). Bayılttıktan sonra tekrar Joystick'i aşağı çekip ateşe bastığınızda, maymunu birden torbanıza alıyorsunuz (buradaki animasyonlar gerçekten görülmeye değer). Evet, şimdi onu kafese götürmelisiniz. Bölümlerde bulunan kafesler herhangi bir yerde duruyor. Buradaki kafes ise, sizin başlangıçtaki arabanızın üstünde bir yerde. Kafesin yanına gittiğinizde, kapak otomatik olarak açılıyor. Eh, artık yapacak bir şey kalmadı; hemen joystick aşağı+ateş yapın ve maymunu kafese tıkın. Böylece birinci level'ı geçmiş oldunuz.

Yalnız dikkat etmeniz gereken şeyler var; belki bu level için değil, ama ileriki bölümlerde biraz sonra anlatacaklarıma dikkat etmeniz gerekiyor. Genelde kahramanımız yavaş yürüyor fakat zıpladığı zaman

oldukça uzun zıplayabiliyor. Bunun yanında çok yüksekten aşağı atladığı zaman düşüp kısa bir süre bayılıyor. Tabii bu arada zaman hızla akıp gidiyor. Bu yüzden yüksek yerlerden fazla zıplamayın. Eğer maymunla birlikte zıplayıp yere düşerseniz, bu sefer maymunu da kaçırmış oluyorsunuz ve eğer etrafta yem yoksa, yapacak hiçbir şeyiniz kalmıyor; bu sebepten dolayı bir dana o maymunu yakalayamıyorsunuz. İlerki bölümlerde maymunlar, bazı yerlerde toplu olarak bulunan muzları yiyorlar ve kabuklarını yere atıyorlar. Siz bu kabuklara basarsanız, yere düşüyorsunuz ve yine kısa bir bayginlık geçiriyorsunuz. Tabii zamanda ilerliyor; zaten bu oyunda zaman oldukça kısa, bu yüzden işleri çabuk halletmeniz gerekiyor. Yere atılan muz kabuklarını toplayabilirsiniz. Bunun için Muz kabuğunun yanına gelin ve joystick'i aşağı çekin, böylece muz kabuklarını toplamış olursunuz. En çok 3 tane muz kabuğu toplayabiliyorsunuz. O topladıklarınızı da hemen yakınındaki mikser'e atabilirsiniz (Ne kadar garip bir oyun değil mü). Ayrıca oyun boyunca karşınıza sadece ufak maymunlar çıkmıyor; daha büyükleri de çıkıyor ve sizi oldukça zorluyorlar. Her neyse, biz kaldığımız yerden devam edelim.

Level 2: Evet, bu bölüm birincisinden daha zor. Burada 2 maymun ve 1 tane de goril yakalamak zorundasınız. Ayrıca burada zaman da oldukça kısıtlı. Şimdi, bölüm başlar başlamaz en sağa gidin ve oradaki korkuluğu alın (evet bundan sonra oyun yeni bir boyut kazanıyor. Artık bazı bilmeceleride çözmek zorundasınız). Bu arada maymunları koyacağınız kafes de orada, unutmayın. Şimdi geldiğiniz yere dönün ve merdivenlerden aşağı inin. Gördüğünüz gibi, orada bir yem duruyor, fakat onu alamı-, yorsunuz. Çünkü şu anda 2 eşya taşıyorsunuz. Maymunları yakalamanız için bunlardan birini bırakmanız lazım. Bu arada maymunlar da, sol tarafta muzları yiyip yiyip kabuklarını yerlere atıyorlar. Şimdi siz aşağı inin ve maymunların sağ tarafa geçmesini bekleyin. Bir süre sonra iki maymun da sağ tarafa geçecektir. Onlar oraya geçtiğinde, hemen korkuluğu merdivenin sağ yanına bırakın. Böylece maymunlar bundan korkup sol tarafa geçemeyeceklerdir. Şimdi merdivende duran yemi alın ve maymunların bulunduğu yere koyun; tabii bir tanesi geldiğinde ona ne yapacağınızı biliyorsunuz. Şimdi birinci maymunu yakalamış olmalısınız. Hiç vakit kaybetmeden onu kafese götürün (bir seferde 2 maymun yakalayamazsınız). İkinci maymunu yakalamak için, üst tarafta gorilin yanında duran yemi almalısınız. Yukarı çıkın ve onu alın. Bu arada gorilin yaptığı hareketler sizin de dikkatinizi çekecektir umarım. Neyse, yemi aldıysanız aşağı inin ve diğer maymunu da yakalayıp yukarıdaki kafese götürün. Bütün bu işleri yaparken zamana çok dikkat edin; çünkü süre çok kısa. Evet, şimdi sıra gorilde. Hemen yukarı çıkın fakat gorili yakalamak için yem kalmadı ve ayrıca gorili koyacağımız kafese gitmek için yol yok. Kafes yüksekte bir yerde duruyor ve ona zıplamak imkansız. Evet şimdi ne yapacağız? Ben size burada ne yapmanız gerektiğini söylemeyeceğim; siz burayı zekanızı biraz çalıştırıp kendiniz çözseniz, çok daha zevkli olur. Bu arada ufak bir ipucu: Gorile yem vermek gerekmiyor.

Bir ipucu da 3. bölüm için: Ayrı kalan iki sevgiliyi birleştirmek gerek.

Evet, oyunumuzun ilk iki bölümü böyle ve söyleyebilirim ki, ileriki bölümler biraz daha zorlaşıyor. Tabii bilmecelerin sayısı da o oranda artıyor. Herşeye rağmen oldukça güzel ve eğlenceli bir oyun. İnsanı oynarken sıkmıyor, aksine daha da çok strese sokuyor. Herki bölümlerde bazı maymunlar sizin koyduğunuz yemlere bile gelmiyorlar ve onları yakalamak için başka yollar bulmanız gerekiyor. Ayrıca her bölümde çalan çeşitli müzikler oyuna ayrı bir hava katıyor. Grafikler ise aynı bir çizgi film gibi canlı ve renkli. Oyunda insanı en çok eğlendiren kısım animasyonlar; özellikle maymunu yakalarken meydana gelen animasyonlar çok güzel. Bu arada size bir kıyak yapayım ve ilk 5 bölümün kodlarını vereyim. Diğer bölümlerin kodlarını ise önümüzdeki aylarda Amiga Salatasında bulabilirsiniz. İşte kodlar:

Level 1 = **Başlangıç**
Level 2 = **Dinosaur**
Level 3 = **Umbrella**
Level 4 = **Mosquito**
Level 5 = **Airforce**

Evet, artık bırakın yaratık öldürmeyi, uçak düşürmeyi, ülkeleri ele geçirmeyi; biraz da maymun yakalayın. Tavsiye ederim, çok zevkli. Ben sizin yerinizde olsam bu oyunu hemen alırdım; hem de tek disket. Bu devirde tek diskette güzel oyun bulmak zor. Bu arada müzik ruhun gıdasıdır Müzikle aranız nasıl? Eğer iyi değilse, size birkaç tane kaset önereyim hemen alın, dinleyin kendinize gelin. İlk kasetimiz ülkemizde yasal olarak çıkan Sepultura'nın Beneath The Remains adlı albümü Bu albüm eski, ama bana göre Sepultura'nın en iyi.albümü, mükemmel kesinlikle kaçırmayın, ikinci kasetimiz Megadeth'den Countdown To Extinction. Geçtiğimiz ay piyasaya çıkan bu kasette, yine birbirinden güzel parçalar yer almakta. Yalnız bu sefer tempo biraz düşmüş bu yüzden albüm herkesin dinleyebileceği bir düzeye gelmiş. Yine de kesinlikle alın. Ve son olarak bizim genç popçulardan bir kaset öneriyoruz. Aslında hiç sevmem, ama madem kaset öneriyoruz; bir de Türk popundan bir kaset tanıtalım. Evet son kasetimiz Emel'den, Faka Bastın. Ben kaseti dinlemedim ama dinleyenler şiddetle öneriyorlar. Diğer türlerden sıkılanlar için.

Evet, bu ayda yazımı burada noktalarken hepinize sağlıklı ve başarılı günler dilerim. Kimbilir belki Doğan ve Murat artık yazıların sonlarımda eleştiriler. HOŞCAKALIN.

1 DİSKET/ 512 KByte

BEAST III

Güçlü OZDUMAN & Can MILDON

Geçen ay AMIGA DÜNYA'sını almışsanız, haberler kısmındaki hit oyunumuz SHADOW OF THE BEAST III'ü görmüşsünüzdür. Bu haberi yazdıktan birkaç gün sonra, elimize BEAST III'ün preview versiyonu geçti. Artık bekleye bekleye saçlarımızın ağardığı BEAST III, preview versiyonu çıktıktan bir hafta sonra elimize geçti. Evet bu maceralı BEAST III diğer BEAST'lerden çok farklı. Bilindiği gibi BEAST I'de ZELEK adında bir yaratığı yakalamaya çalıştık; arkasından gelen BEAST II ile bir anda şok olduk. Çünkü BEAST I'de öldürdüğümüz ZELEK, geri gelmişti.

Gene bilindiği gibi ZELEK'i ikinci defa hakkın rahmetine erdirdikten sonra, BEAST III'de yeni bir senaryo ile karşı karşıyayız. Oyunumuz, tipik bir platform oyunu. Oyunu yapan ise tabi ki PSYGNOSIS (ulu firma!!!). Oyunumuz tam üç disketten oluşmakta. Bu disketlerden ikisi oyun için ayrılmış. Birinci disketi ise mükemmel bir demo ile kaplı. Oyunun demosunda neler mi var? Bizi okumaya devam edin, iyi edersiniz!!! Evet, şaka bir yana demoda bir pilotu canlandırıyoruz. Uçağının sol kanadına bir yıldırım düşüyor ve alev alıyor. Pilotumuzun uçağı irtifa kaybederek düşmeye başlıyor. Fakat zeki pilotumuz paraşütünü kullanarak cocpit'den atlamayı başarıyor. Ama düştüğü hiç de beklenildiği gibi masum bir vadi değil. Çünkü vadide binlerce ruh ve vahşi yaratık mevcut. Bu güzel demoyu seyrettikten sonra ikinci disket isteniyor. İkinci disketi takarak yüklemeye devam edin. Karşınıza mükemmel bir HIRES resim çıkıyor. Uzun bir yüklemeden sonra karşımıza oyunun ana menüsü çıkıyor. Burada üç seçenek mevcut:

1-MUSIC&FX
2-GAME OVER SEQUENCE ON/OFF
3-START GAME

Okla istediğiniz düzeltmeyi yaparak START GAME e girin. Daha sonra karşınıza çıkan bölümler şunlar:

1-FOREST OF ZEOKROS (ORMAN)
2-FORT DOURMOOR (KALE)
3-CAVES OF BIDHUR (MAĞARA)
4-NOSTHOMAK (TAPINAK)

Evet, buradan en kolay bölüm olan FOREST OF ZEOKROS'u seçin. Uzun bir yüklemeden sonra karşımıza harika bir sakallı adam resmi çıkıyor. Daha sonra oyuna geçiyorsunuz. Kahramanımız parlayarak ekrana çıkıyor. Bu bölümde bir ormanda bulunuyoruz. Silahımız şimdilik sadece yıldız. Ama oyunun ileriki kısımlarında silahlarımız artmaya başlıyor. Bu arada silahlarımızı SPACE tuşuna basarak değiştirebilirsiniz. Haydi, hazırsanız oyunumuzun çözümüne geçelim.

Önce, ekranın sağına doğru ilerleyin. Yukarıdaki yuvarlak nesneleri vurarak ilerlemeye devam edin. Karşımıza çıkacak platformun üstüne çıkın ve mekanizmaya bir yıldız atarak yukarıya yükselin. Yukarıdaki altınları alarak karşınıza çıkan yaratıkları öldürün. Sağa doğru ilerleyin, ama merdivenden aşağıya inmeyin. Çarka üç kere yıldız atın. Böylece önümüze bir yol açılacak. Sağa doğru ilerledikten sonra, yukarıdaki el bombasını alın. SPACE tuşuna basıp el bombasını seçtikten sonra, platformların üzerinde ateş eden nesneleri yok

edin. Ve sırayla dördüncü platformun üzerine çıkın. Dördüncü platformun üzerindeki anahtarı alın ve birinci platforma geri dönün. Daha sonra en aşağı inip, sola atlayın. Ekranın en solundaki kapının önüne gelin. SPACE tuşuyla anahtarı seçin. Altınları alın. Oyunun en başındaki altın sayımız üç idi, şimdi altı altınımız var. Tekrar birinci platforma atlayın ve dördüncü platforma kadar gelin. Tekrar en yukarı çıktığınız zaman sağa atlayın. Daha sonra sağa doğru ilerleyin. Karşınıza pek dostça davranmayan yaratıklar çıkacak. Bunları vurduktan sonra merdivenden aşağıya inin. Ve tekrar sağa doğru ilerleyerek karşınıza çıkan yaratıkları vurun. Daha sonra devamlı sağa

gitmeye devam edin ve masanın üstündeki sarı anahtarı alın. Sola doğru geri dönün ve ateşin üstündeki ete, dört kere yıldız atın. Et aşağıya düşecek. Etin sağına geçerek en soldaki kapının önüne kadar itin. Anahtarı seçerek kapıyı açın. Ve hemen etin soluna geçerek, yukarıda sallanan taşa kadar ilerleyin. Oraya gelince hemen geriye çekilin. Arkamızdan koşan yaratık ete saldıracak ve taş da onun üzerine düşecek. Daha sonra sağa doğru ilerleyerek üç altını alın. Ve hemen yanınızdaki platformun üstüne çıkın. Platformda sola gelin ve platformu düz hale getirin. Böylece soldaki taşı da yukarıya çıkartmış olacaksınız. Yukarı çıktıktan sonra, taşı sağa doğru iterek yürüyün. Yolun sonunda, taş bir platformun üstüne düşecek. Siz bu platformun en soluna gelerek ok işaretiyle gösterilen yere zıplayın. Siz sola ilerleyince arkanızdaki yol kapanacak. Ve ilerlemeye devam edince, karşınıza yerden tarif edemeyeceğimiz tipte nesneler çıkacak. Bunlara dikkat edin. Köprüyü ve adam heykelini geçtikten sonra, yolun sonuna geldiğinizde yol çökecek ve siz aşağıya düşeceksiniz. Sola doğru ilerlediğinizde, karşınıza bölüm sonu yaratığı çıkacak. Onu öldürdükten sonra çıkacak kafatasını alarak bölümü bitirin.

2-FORT OF DOURMOOR

Bölüme tek tekerleği olmayan bir arabanın önünde başlıyoruz. Bu bölümde de sola gidemiyorsunuz. Gene birinci level'da olduğu gibi sağa doğru ilerleyin. Dinazor heykelinin altındaki kola yıldız atın. Böylece önünüze kapı açılacak. Daha sonra karşınıza çıkacak tekerleğin sağına geçin ve bölümün başındaki arabaya kadar sürükleyin. Arabanın tekerleği takılacak ve üzerindeki kütük sallanmaya başlayacak. Arabanın soluna geçip arabayı sağa doğru itin. En sağdaki kapıya gelince bir kaç sani'' sonra kütüğün vurmasıyla kapı yıkılacak vd sağ doğru ilerleyeceksiniz. Karşınıza yağmur borularından fışkıran asitler çıkacak. Bunları yıldızınızla yok edin. Daha sonra kalenin içine girin ve devamlı sağa gidin. En sağdaki altınların tümünü alın ve yarasaları öldürün. Daha sonra yarasaların çıktığı yere girip okla gösterilen nesneye ateş edin. Ve o platformun üstüne gelin. Platform çökecek ve aşağıya düşeceksiniz. Burada en sağa bulunan masanın sağ tarafına geçin. Ardından masayı sola doğru

duvara kadar sürükleyin. Masanın üstüne çıkın ve kola ateş edin. Kola ateş ettiğiniz yerden sular dökülecek ve siz masa ile yukarıya çıkacaksınız. Tünelin çıkışındaki kola ateş edin. Böylece sular alçalacak ve aşağıda en sağdaki kapı açılacak. Tekrar sağa ilerlemeye devam edin. Sağdaki altınları alın. Gene sağa doğru ilerleyin. Karşınıza büyük kollu bir mekanizma çıkacak. Mekanizmaya yakalanmadan operatörü öldürün. Daha sonra merdivenler sayesinde yukarıya çıkın. Soldaki altınları alıp sağa doğru ilerleyin. Bölüm canavarını temizledikten sonra sağdaki altınları da alarak vincin yani mekanizmanın olduğu ekrana dönün. O ekrandan da aşağıya inin ve soldaki kola yıldız atın. Böylece orası kapanır. Tekrar yukarıya çıkıp vinç ile fıçıyı birinci boşluğa bırakın ve hemen siz de oradan aşağıya atlayın. Fıçının içine girin. Oradaki adam fıçıyı sağa çekecek ve siz açık olan boşluğa düşeceksiniz. Suyun yardımı ile sağa doğru gideceksiniz. Suyun bitiminde fıçıdan çıkın ve platforma atlayın. İkinci bölüm de burada sona eriyor.

3-CAVES OF BIDHUR

ilk başta sağa doğru gidiyoruz. Köprünün üstündeki iki yaratığı vurun. En sağdaki dalın üstüne çıkın. O dal sizi bir üst dala sıçratacak. Böylece en üst dala çıkıp sağa atlayın. Daha sonra sağdaki merdivenden aşağıya inin. En sağdaki masayı itmeyin. Onun sağına geçip yıldız atın. Tekrar masayı itmeden soluna geçip sol ayağına da ateş edin. Yukarıdaki alevler saçan yaratığın kafasına ateş edin. Böylece kafa bizim masanın sol tarafına düşecek. Masanın sağına geçip en sola itin. Merdivenden yukarı çıkıp sağ tarafına atlayın. Böylece kafatası yukarı çıkacak ve kafesi kıracak. Kuş dışarı çıkacak. Kuşun üstüne gelin ve ateşe basın. Böylece kuşa bineceksiniz (hheee). Kuşla birlikte uçun (oh!), daha sonra ileride bilyelerden oluşan mekanizmaları ayarlayarak dört topu aşağıya ve dört topu da yukarıya gönderecek şekilde SET edin. En aşağıya inip elinde balta olan kuşu vurun ve baltayı alıp en üstteki platforma girin. Daha sonra sizden sonra düşen platformu bilyelerin üzerinde kaydırarak duvara gelmesini sağlayın (bunun için baltayı kullanın) ve böylece bölümün son yaratığıyla kısa bir düellodan sonra flask'ı alın. Daha sonra bu platformdan geldiğiniz gibi soldan çıkarak en alt platforma gelin. Burada flask'e kan doldurun ve bölümü bitirin..!

Ve sonunda son bölüme geldik.

4- **NOSTHOMAK**

Evet, oyunun en son ve en güzel bölüme geldik. Arka planda uçağımızın enkazını görüyoruz. Gene her bölümde olduğu gibi sağa gidin. Bir yapıya varıyorsunuz. buradan size silahla ateş ediyorlar. Bunları yıldızınızlayok edin. Ve sağa doğru gitmeye devam edin. Merdivenlerden ve daha sonra basamaklardan inerek bir dolabın bulunduğu odaya gelin. Burada yarasaların saldırısına uğrayacaksınız bunlara dikkat edin. Masayı ve kitaplığı kullanarak HAMMER'ı alın. Daha sonra masanın sol bacağını kırın ve DANGER yazan yerin yanına dayayın. Bu işlemden sonra yukarıya çıkıp HAMMER'ınızla sallanan bilyelere vurmaya başlayın. Obje iyice hızlanınca yıldız atarak büyük topu kopartın. Daha sonra onu merdivenlerin yanına getirip üzerine atlayın. Ve işte PUZZLE bölümündesiniz. Bu bölüm, tamamıyla sizin becerinize kalmış. Bu puzzle'ı bitirdikten sonra sağa devam edin. Bölüm ilerlerinde, balık yakalamaya çalışıyoruz (Oyun aldı başını gidiyor). Evet... Bence bu son ekranı size söylemek yanlış olur; o yüzden oyunun geri kalan kısmı anlatmıyoruz (SUPRISE!).

Bizden bu kadar. Size bu oyunun çözümünü vermekten gurur duyuyoruz. Adından herkesin heyecanla bahsettiği BEAST3'ün bu kadar iyi olması beni çok şaşırttı. Ama maalesef crack versiyonlarında bir sürü hatalar mevcut. Ayrıca oyunun orjinalin dört disketten oluşması, fakat crack versiyonun üç disket olması, kafamızda soru işaretleri bırakıyor. Bu yüzden orijinalini almanızı şiddetle tavsiye ediyoruz! Bu oyuna puan vermek bizce yanlış olur; çünkü oyun gerek grafik, gerekse ses donanımı açısından mükemmel bir uyum içerisinde bulunmakta. Biz sizin yerinizde olsaydık bu oyunu muhakkak alırdık. Daha nice BEAST'lerde buluşmak üzere bol BEAST'li haftalar dileriz!!!

PSYGNOSIS
3 Disk /1 MByte

GRAFİK	% 95
SES	% 100
OYNANABİLİRLİK	% 95
GENEL	%100!

Pilotlar Kahvesi

F.Kağan Giirkayıak & Ağan Şimşek

Tüm pilotlara en içten merhabalar. Bu ay köşemizi biraz geliştiriyoruz. Her zamanki gibi mektuplarınız ve cevaplarımız, köşemizin temeli. Bu aydan itibaren (her zaman olmasa da) bazı oyunları burada açıklayacağız. Ancak bu açıklamaları daha çok oynanan bir uçuşun izahı şeklinde yapacağız. Bu ay son derece fazla soru aldığımız Airbus-320 oyunu ile ilgileneceğiz.

İlk olarak her zamanki gibi mektuplarınız: Arkadaşımız Kerem Kabadayı, yaz başında, kaybolmasın diye elden bir mektup getirmişti bana. içinde sergilediği havaalanına ait resimlerin de bulunduğu mektup, bir hata eseri İstanbul'da kalınca, ancak bu sayıya çıkabildi, özür dilerim. İşte mektup:

1) Flight of The Intruder'in bir açıklamasını yapmaktansa, açıklamalı bir uçuş gerçekleştirmeyi planlıyorum. Bu sayede oyunu yakından tanıyabileceğiz. Büyük ümitlerle beklediğimiz bu oyun, çekici birkaç yanı dışında büyük hayal kırıklığı yarattı (en azından bende). Oyunda silahların düşük isabet yüzdelerinin olması, oyunu zorlaştırmış, ancak FFAR roketlerini kullanarak tek uçakla etrafı dağıtmak mümkün. Bunun yanında görevi uçan diğer arkadaşların beceriksizlikleri de insanı deli edecek neredeyse.

2) Yabancı dergilerde birçok güzel oyun tanıtılıyor; ancak bazen dergiler daha piyasada bulunmayan oyunların demolarını veya ara çalışmalarını yayınlayarak yakında çıkacak, bitmek üzere gibi yorumlar yapmak ihtiyacı duyuyorlar, biz de heves ediyoruz.

3) Team Yankee (Ve ikinci kısmı olan Team Pasific) oyununda, Mİ oyununda yer alan vektörel şekiller yerine resimler (bitmap) kullanılıyor. Bu yüzden görüntüler daha güzel gibi gözüküyor. Aynı durum Battle of Britain'de de bulunuyor. Burada bir aracın her yandan görüntüsüne ihtiyaç duyuluyor ve genelde yüksek hafıza gerektirdiğinden kullanılmıyor. Dikkat ederseniz. Team Yankee'de tepeler gibi engeller yok, sadece binalar ve ağaçlar var. Mİ Tank Platoon'un vektörel bir oyun olması, tepelerin, uçan cisimlerin ve bir iki başka özelliğin kullanılmasını sağlıyor. İstanbul, Kadıköy'den mektup yazan Kerem Kabadayı'ya teşekkür ediyoruz.

Sıradaki mektup, köşemizin tiryakilerinden Mustafa Morgil, daha doğrusu Mustafa "RAID" Morgil (Sen de mi Mustafa ???). Mustafa, doğum günü hediyesi olarak mektubunu yayınlamamızı rica etti. Büyük ihtimalle doğum günü birkaç ay geride kaldı, ama yine de kutlu ve mutlu olsun. Mustafa, roketlerin kilitlenme şekillerini anlatmış mektubunda, dinliyoruz:

Birinci nesil roketler telli ve kumandalıdırlar (İlk güdümlü roket Almanların 1944 yılında kullandığı X-4). Bunlar ateşlendikten sonra operatör roketi dürbün ile takip eder ve hedefe doğru kumanda eder. Ancak hem roketi hem de hedefi takip etmek oldukça zordur. Hele kötü hava şartlarında (Bu silahlar ilerledikçe salınan bir telle operatöre bağlıdırlar, mesela TOW).

İkinci sınıf olarak laser güdümlü roketler vardır. Pjlot hedefi laser ile işaretler. Füzede yansıyan lasere gider. Ancak hedefe varana dek aydınlatma sürmelidir. Bu arada düşman Şam'ları uçağın işini bitirebilir (I.aser'le aydınlatma mutlaka aynı araçtan yapılmak zorunda değildir, kara birlikleri, başka bir uçak ile de olabilir. Maverick E).

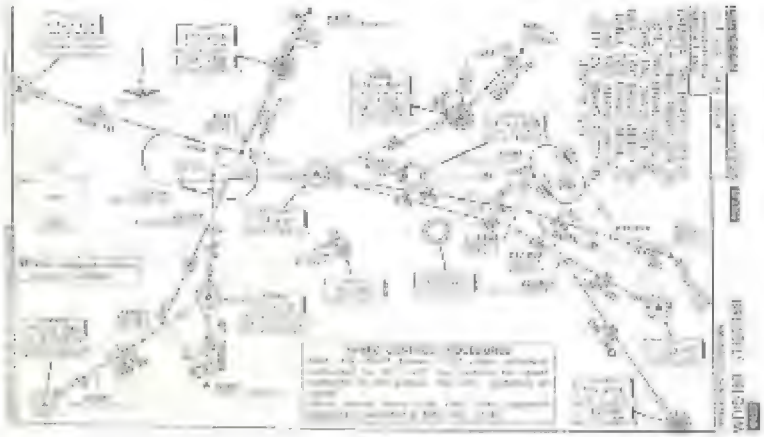
Üçüncü olarak kızıl ötesi adı verlen ve IR başlık taşıyan roketlerdir. Burada roketler hedeften yayılan ısıya doğru yönelirler. Eğer ısı başlığın minimum sınırının altına inerse, başlık kendini imha edecektir (Sidewinder ve Maverick D).

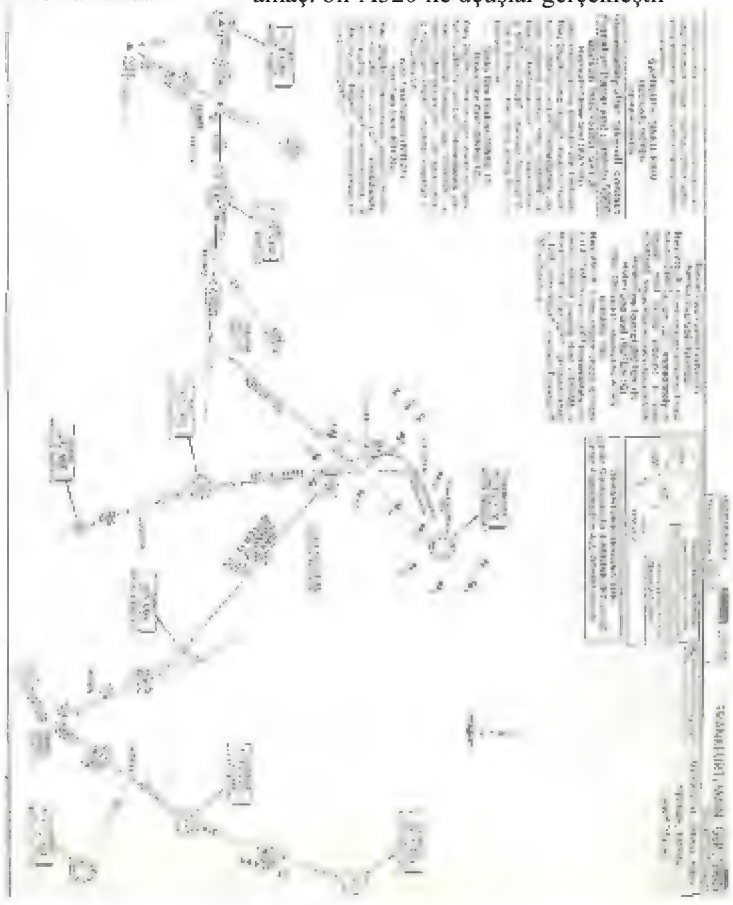
Bir diğer güdüm eylemsizlikle çalışan güdümlerdir.Füze atıştan önce kendine verilen rotayı takip eder veya daha gelişmiş olarak, füzeye yol datası girilir ve füzeye ilerleyeceği alan öğretilir. Bu sayede füze, adresini bildiği hedefe doğru gider. Tomahawk, bu teknolojinin son ürünü.

Sorularına gelince, Falcon 3 umarım gelir, F-29'da inmek çok sorun değil. Flaplar ve frenleri kullanarak hızını azalt, son derece kolay olacak göreceksin.

AIRBUS 320

Thalion tarafından yazılan bu oyunda amaç. bir A320 ile uçuşlar gerçekleştir-





mek. A320, Avrupa ortak yapımı olan bir uçak. Benzerlerinden farkı, bu uçakta ilk defa tam otomatik uçuş bilgisayarların bulunuşu ve klasik göstergelerin yerine savaş uçaklarında kullanılan kumanda ve MFD (Multi Function Display) göstergelerin bulunması idi. Ne var ki, taşıdığı teknoloji kadar başarılı bir uçuş hayatı yok Airbus'un. Herşeyden önce daha gösteri uçuşunda (Basma tanıtım uçuşunda) Airbus 320 ilk kazasını yaptı. Daha sonra takip eden iki kaza daha. pilotların bu aşırı modern uçağa tepki göstermelerine sebep oldu. Bunun yanısıra yolcular, bu kadar sık kaza yapan bir uçağa binmek istemiyorlardı. Kazaların, elektronik arızası mı olduğu yoksa pilotaj hatası mı olduğu ise hala tartışılıyor. Gerçek olan benzer teknolojinin eninde sonunda tüm uçaklarda kullanılacağı. Bu uçakta kullanılan Fly By Wire bilgisayarları toplam 5 adet bunlardan 3 tanesi temel, 2.'si yardımcı bilgisayar. Bu bilgisayarların herbiri aslında bu uçağı tekbaşına uçurabilecek kabiliyette. Ana bilgisayarların temeli 16 Mhz 80386, yardımcıların temeli ise 2'şer adet 12 Mhz 80186. Bilgisayarların kumanda komutları Assembler ile, kontrol komutları ise Pascal ile yazılmış, temel bilgisayarlarda 800 Kbyte, yardımcılarda 300 Kbyte program var (Hani bilginiz olsun diye). Fotoğraflarda bir A320 kokpiti bulunuyor.

Gelelim oyuna. Oyunu, haritalar ve datalar olmadan oynamak son derece zor. Temel amaç, uçağı uygun yakıt hesabını yaparak bir havaalanından diğerine getirmek. Uçuşlar için iki seçeneğiniz var. VFR (Görerek) ve IFR (Aletli) uçuş.

Evet hemen oyuna başlayalım, disketlerimizi takalım. Bir süre sonra bir pilot, Training veya Duty arasında seçim yapmamızı istiyor. Henüz görevlerde uçabilecek kadar iyi bir pilot değiliz, mecburen Training seçiyoruz. İşte uçuş planımızı burada yapıyoruz. İlk karar vermemiz gereken uçuş şeklimiz. Aletli uçuş bile yapmak istesek, görerek uçuş seçmek, bizi bulutlar ve yer sisi gibi gereksiz tehlikelerden koruyacaktır. Hemen VFR seçiyoruz. Daha sonra kalkış havaalanımızı ve iniş havaalanımızı belirliyoruz (Mesela İğdır'dan Lüleburgaz'a). Buralara havalanlarının kodlarını yazmak lazım. Oyunda Avrupa üzerindeki alanların birçoğu var. İşinizi biraz kolaylaştırmak için. aradan birkaç tanesini seçiyorum

EH A M Amsterdam
EBBR Brüksel
EDDK Köln-Bonn
EIDW Dublin
EDDL Düsseldorf
EDDF Frankfurt
EDDH Hamburg
EGLL Londra (Heathrow)
EGGP Liverpool
LFML Marsilya
LIML Milano
EDDM Münih (Eski havaalanı)
LFPG Paris De Gaulle
LFPO Paris Orly
LDWW Viyana

Evet, artık gidebilecek birkaç adet yerimiz de var. Şimdi kalkış saatini belirlemek kalıyor.' (tümüyle keyfi) Mesela 10:00 diyelim. Daha sonra taşıyacağımız yolcu ve yükü belirliyoruz (Taşımaya mecbur değiliz. Training için). Şimdi en önemlisi geiyor: Ne kadar yakıt taşıyacağımız. Bu son derece önemli bir konu. Uçak, ağırlığı, hızı, uçuş yüksekliği ve daha birçok faktöre bağımlı olarak yakıt yakar. Ancak fazla yakıt taşımak son derece istenmeyen bir durum, zira uçak boşu boşuna ihtiyacı olmayacağı yakıtı taşımak için (ağırlığı arttığından dolayı) fazla yakıt harcayacaktır. Onun için yakıt miktarını hesaplamak son derece önemlidir. Tabii ki her zaman bir güvenlik payı bırakmak gerekiyor. Bu işte son derece beceriksizim, onun için size bir tavsiyede bulunamayacağım. Tecrübe ile gelişecek bir olay. Artık uçuşa hazırız.

Herşeyden önce, biraz uçağa alışmak lazım. Bunun için en iyisi EDDF'den EDDF'ye bir uçuş hazırlayalım. Ve kalkış hazırlıklarını bitirelim. Herşey tamam olunca, kendimizi kokpitte bulacağız. İlk hatırlatma, oyunda her an P tuşu ile oyunu dondurmak mümkün. Oyun donmuşken kumandalarda istenen değişiklikleri yapabiliyoruz. Her ne ise. İlk iş olarak kokpiti tanıyalım. Pilot olarak sol koltukta oturuyoruz. Dışarda sağa doğru Frankfurt havaalanının pistleri uzanıyor. F8 tuşuna basarak sağa bakabiliyoruz. Ekranın solunda ortalarda büyük ve renkli bir gösterge var. Bu gösterge neredeyse tüm klasik göstergelerin yerini tutuyor. Sol kenarında IAS ile gösterilen Hız göstergesi. Bu sayı bir renkli çubuk tarafından da destekleniyor. Ortada yapay ufuk var. Bunun üzerinde hücum açısı AoA yer alıyor. Sağ taraf ise yüksekliğe ayrılmış. Sağ üstte Feet olarak yükseklik yer alıyor. Ortadaki çubuk VSI yani uçağın yükselip alçalma hızını belirtiyor. Bu sayı. aynı zamanda sağ altta da yer alıyor. Tüm bunlar yetmiyormuş gibi. bir de yerden olan yükseklik (ilk 500 feet) bir çubuk olarak duruyor. Burayı kullanmayı yavaş yavaş öğreneceğiz. Sağ alt köşede ilginç bir panel var. Bu panele girip çıkmak için mouse'un sağ tuşuna basmanız gerekiyor. Çekinmeyin basalım. En alt sağda kırmızı bir kare belirdi. Bu. panelin aktif olduğunun göstergesi. Mouse'u kımıldatınca, değişik tuşların üzerinde dolandığımızı göreceksiniz. Burayı sonra sık sık kullanacağız. Şimdilik çıkalım (Sağ mouse tuşu). Göstergenin yanında tam ortada birbirine benzer altalta iki adet gösterge var. Bunlar navigasyon için kullanacağımız aletler (Acelemiz yok). Daha sağda bir daire içinde bir uçak var. Bu da navigasyon için kullanılan bir sistem. Onun altında bazı kontrol ışıkları var. Bunlardan biri EFCS (Engine Flight Control System). E tuşu ile bu sistemi çalıştırabiliriz. Artık uçağımız daha hassas kumanda edilebilecektir. Bir çeşit ince ayar gibi. Daha sonra Stick isimli bir ışık var. J ile Joystick veya Mouse kumandası arasında tercih yapabiliriz. Son olarak HSPD ışığı var. Bu son derece sevimli bir özellik. Uçuş esnasında hızınızı sabitlemeye yarıyor. Hız dediniz, hemen en sağa geçiyoruz burada iki motorunuzun devir göstergeleri var. Motor kontrolünü tümüyle nümerik klavyeden yürütüyorsunuz. Burada sol sütun sol motor, sağ sütun ise sağ motor kontrollerini, orta sütun ise ortak kontrolleri taşıyor. İsterseniz başlayalım. İlk olarak bir motoru çalıştıralım. Nümerik klavyeden 4 tuşu ile sol motor çalışmaya başlayacak, bir süre sonra ise ısınacak ve hazır hale gelecektir. Sağ motoru da 6 ile çalıştıralım. Biraz sonra tüm motorlar çalışır hale gelecek. Şimdi nümerik klavyeden 7 ile sol motora biraz gaz verelim. 9, aynı işi sağ motora yapacak; 1 ve 3 ise motorları yavaşlatacaklardır. Her iki motora aynı miktarda gaz vermek veya çekmek için 8 ve 2 tuşlarını kullanabilirsiniz. Güzel, kalkmadan önce bir iki şeyi daha deneyelim: Fl'den F5'e kadar 5 değişik flap ve slat seviyemiz var. F9 ve F10. tekerlekleri toplayıp indirmemize yarıyor ve Space tuşu frenler. Hazır mıyız, neden olmasın? ilk deneme. J ile Stick konumuna alıyoruz, ve MFD göstergesinin sağında ve altındaki kontrol durumlarını takip ederek oynatıyoruz. Şimdi kontrolleri ortalayalım. F4 ile flap basalım ve uçağı hareket ettirecek kadar gaz verelim. IAS'nin artmasına dikkat edelim. Fazla hızlanmadan ilerleyelim ve sağa dönerek pisti ortalayalım. Space ile gerektiği her zaman fren yapabiliriz. Artık anons zamanı, motorlar tam güç. uçağı tam pistin ortasında tutalım ve bekleyelim. IAS hızla artacak, bir süre sonra yanındaki çizgi mavileşecektir. artık uçak kalkışa hazır, 150 knot'u bulduğumuzda hafifçe çekelim, hafifçe burnu kaldıralım. Unutmayalım, bu bir F-16 değil. Bir süre sonra yükseklik kazanacağız, yerden teması iyice kestikten sonra flapla n toplayalım (Fİ), Tekerlekleri toparlaya hm (F9). Şimdi motor kuvvetini azaltalım. Hızımız 220 civarına gelince, nümerik klavyeden 5 tuşu ile bu hızı koruyalım. HSPD yanacaktır. Arlık uçağınızın hızı bu civarda korunacaktır. Denemek için uçağınızın burnunu biraz kaldırın, bilgisayar motora gaz vererek azalan hızı karşılayacak, hafif bir dalışa geçin, hızı kesecektir. Şimdi biraz sağ sol deneyelim. İstediğiniz yere gitmekte zorlanıyor musunuz? işle size bir kolaylık. HELP tuşuna basın, artık otomatik pilotunuz emrinizde. MF-'D de

ortada yukarıda SEL isimli yazının altında bir sayı göreceksiniz. İşte bu otomatik pilotun yönü. Şimdi okları kullanarak bu sayıyı değiştirin, mesela 280 yapın. Nasıl ama??? DEL ile bu pilotu kapatabiliriz. Şimdi J ile mouse kumandasına geçelim, mouse ile son derece yavaş ve sakin hareketler deneyin. Ben özellikle inişlerde mouse kullanmayı tercih ediyorum, uçak sanki daha rahat hareket ediyor gibi geliyor bana.

Gelelim navigasyona. Aslında basit bir okul atlasını da kullanarak şehirden şehire gitmek mümkün. Sonra havaalanını bulur, yine görerek inebilirsiniz. Ne var ki, havada belirli yollar ve yolları bulmanızı sağlayan işaretler vardır.

İşaretler ikiye ayrılıyor. Bunlardan biri sadece olduğu yeri belli edebiliyor. Bunlara NDB deniliyor. Bir NDB, belirli bir frekanstan yayın yapan kuvvetli bir vericidir. Uçakta bulunan bir alıcıyı bu frekansa ayarlayarak, bu NDB'nin uçağa göre nerede olduğunu bulabilirsiniz, işte bu gösterge çember içinde bulunan uçak. Frekans ayan için ise sağ mouse tuşuna basarak panele giriyoruz. İlk olarak DF yazan alt sıradaki tuşa basıyoruz. Sonra istediğimiz NDB'nin frekansını rakamlarla girebiliyoruz. Tabii ki NDB'lerin yayın mesafesi sınırlı. Frankfurt etrafında iki adet NDB örneği verelim. Bunlardan ilkinin ismi König ve yaklaşık olarak Frankfurt'un 20-30 mil kadar güneydoğusunda yer alıyor. Frekansı ise 355.00 (35500 olarak giriliyor).

Bir diğeri ise Neckar Frankfurt'un 45 mil kadar güneyinde ve frekansı 292.00. Biraz şansla bunları bulabilirsiniz. Bir ikinci tür işaret daha var. Bunlara VOR adı veriliyor. (Very High Frequency Omni directional Ranging). Bunların NDB'lerden farkı, yaptığı yayının aynı zamanda yön bilgisi de içermesidir. Bu VOR'lar için iki adet kanalımız mevcut. Panelden Nl ve N2 olarak frekanslarını girebilirsiniz. Hemen MFD'nin sağında yer alan iki gösterge, bu VOR'lara ilişkin göstergelerdir. NDB'lerden farklı olarak yön bilgisi taşındığından bahsetmiştik. VOR kullanırken, ilk olarak bir istasyon girer, daha sonra bu istasyona ait bir yönü ayarlarız. Nl için yön ayan Z tuşu (ve varsa Z ile Shift arasında kalan tuş ile) N2 için ise yön ayarı Sol alt ve Sol Amiga tuşları ile yapılır. Frankfurt merkez VOR 114.20 frekansında. Ayarlayın ve oyunu P tuşu ile dondurun. Şimdi (tabii eğer hala yakınlarındaysanız) yön ayarı ile oynayın, bir ara ayarladığınız kanalda dikey bir san çizgi hareket ederek göstergeyi ortalayacak, sonra öbür tarafa doğru kaybolacaktır. Şimdi çizgiyi ortalayın (VOR'a yakın olmanız gerek). Şu anda VOR'a göre belirtilen yönde duruyorsunuz. San çizgi VOR'dan çıkan doğrultuyu temsil ediyor. Genelde VOR ile bu şekilde ben neredeyim aramalan yerine, doğrultular ayarlanır veya yakalanır. Nasıl mı? Birazdan göreceğiz. Navigasyon konusunda son birşey belirtmek istiyorum. Bazı VOR'larda bir DME (Distance Measurment Equipment) bulunur. Bunun sayesinde VOR'a olan uzaklığınızı da görmeniz mümkündür. Evet, sıra ilk iniş denemenizde. Eğer daha önce Gökhan'ın yazılarını takip etmişseniz, pek zorluk çekmeyeceksiniz. Belki de en basit yöntem, piste paralel geçip uzaklaşmak ve U dönüşü yaparak inmektir. İniş için hızımızı düşürelim, Flaplan açalım, İniş takımlarını indirelim. Son derece yavaş ve nazikçe uçağı yere dokunduralım (MOUSE tavsiye olunur.). İner inmez, hızı kesin, frenlere asılın ve nümerik klavyeden 0 tuşu ile geri itiş verin. "." tuşu ile geri itişi kesebilirsiniz, ilk inişleriniz çok başarılı olmayacak, ancak ciddi ciddi uçmadan önce sağ salim yere konmayı öğrenin. Evet artık az buçuk bu işi biliyoruz.

Şimdi ciddiye alarak başlayalım. Amacımız Frankfurt'tan yola çıkarak Brüksel'e bir uçuş. Aslında hiç gereği yok, ancak işi biraz kitabına uydurmak için gerçek haritalardan çalışarak bir uçuş denedim. Az buçuk başarılı oldu. İşte başlıyoruz:

EDDF'den EBBR'ye saat 10:00 ve 4000 kg yakıt. Kokpite geldik. İlk olarak kalkış planımızı inceliyoruz. KIRN 2 F yoluna bir kalkış yapacağız. Sol motor, sağ motor, güzel. Şimdi Nl için 11420 frekans ve 225 yön ve N2 için 11220 frekans ve 277 yön ayarlıyoruz (Bu kalkış planı haritadan alınma!!). EFCS'yi açalım, kumanda Stick'te, Yavaşça piste gelelim, flaplan F4 ile açalım, sağa dönüş, ortalayalım, biraz bekleyelim, kule kalkış izni verdi, hostesler açıklamalarını bitirdiler, yolcular hayat sigortası işlemlerini tamamladı, son gaz, uçak hızlanıyor, 155 Knot'ta yavaşça yukarı kaldırıyorum, 165 knot'ta tekerlekler teması kesiyor, motorlar hala son güçte. O ona dek suskun olan Nl, şimdi bana Frankfurt VOR'a olan mesafeyi gösteriyor. 4.5 milde sola dönerek 200 doğrultusuna dönmem gerekiyor, hemen otomatik pilot (HELP). DME 4.5 mil, oklarla yeni yön 200 derece, hala tırmanıyorum, 5000 feet'te kadar yavaşça tırmanacağım. Flaplar ve tekerlekler bu arada toplandı. Alçakta 250 kts'tan hızlı uçmak gürültü kirliliğini önlemek için yasak; 220'de gaz kesiyorum ve 245'te nümerik klavyede 5'e basarak hızımı sabitliyorum. Şu an ilk VOR işlemini kullanmak üzere hazırım. N1 kanalı Frankfurt'un 225 derecesine ayarlı, şu anki rotamla 15 mil içinde bu doğrultuyu kesmem gerekiyor. Bu doğrultuyu keser kesmez, bu doğrultuyu takip edeceğim, taa N2 kanalında bulunan RIED VOR'ının 277 dereceli doğrultusunu kesene dek. Her ne ise, yüksekliğim artık sabit ve san çizgi yavaşça hareket etti, biraz sonra doğrultuyu yakalayacağım; otomatik pilotu 225 dereceye ayarlıyorum ve uçak hemen yeni doğrultusuna oturuyor. N2'nin 277 derecesini kesene dek bu doğrultuda uçacağım. Bu arada artık Frankfurt VOR'ına ihtiyacım kalmadı. Yol üzerinde ikinci VOR'ım KIRN 11750 frekansta ve 097 yönünde. N1'i bu şekilde değiştiriyorum. Bu arada N2'nin 277 derecesini kesmek üzereyim, hemen sağa yatıyorum ve N1'deki doğrultuyu yakalamaya çalışıyorum, biraz sağ, biraz sol ve sonunda tutturdum, Artık 25 mil dümdüz gideceğim. Hızımı 300 mile kadar arıtırdım. N2'ye de artık ihtiyaç kalmadı, hemen N2'ye bir sonraki VOR'ı programlıyorum, DIEKRICH 11440 frekans ve 093 yönünde. Daha 21 milim var. Hemen zamanı hızlandırıyorum (F tuşu ile MFD de kırmızı ışık yanar). Neredeyse gelmek üzereyim, yeni doğrultum 273 olacak. VOR'ın üzerinden geçiyorum. Yeni doğrultum 273, tam N2'nin 093 derecesine doğru. Bazen bir iki ufak düzeltme yapmak zorunda kalıyorum. 45 mil dümdüz uçuyorum. Uçuş planına göz atıyorum. DIEKRICH'e gelince sağa 327 dereceye döneceğim ve OLNO'nun 296 doğrultusunu yakalayacağım, bu doğrultu beni Brüksel'e götürecek, oradada pistler hazır. Nl şimdi OLNO 11280 frekens ve 296 derece. Zaman yine hızlandırıldı, canım sıkılmıyor. DIEKRICH'e geliyorum ve 327 dereceye dönüyorum, artık 64 mil bu şekilde gideceğim. Artık N2'yi de Brüksel'e ayarlayabilirim. 11460 frekans ve 116 derece yön. Her iki Navigatörde bir mesafe veya işaret okuyamıyorum, çünkü daha epey uzaktayım. Epey bir zaman sonra yeni doğrultumu buluyorum. Artık iniş bekleme pozisyonlarından birine atılmayı beklemeliyim; ne var ki, gökyüzündeki tek uçak benim, bu yüzden tüm havaalanlarında serbest inişim var. Şimdi hızımı 250 knot'un altına indirme ve alçalma zamanı. Brüksel gözüktü bile, Navigatörlere ihtiyacım yok artık. Bundan sonrası heyecanlı bir iniş tecrübesi (meraklısına, biraz eğri de olsa inmeyi becerdim)...

Aletli uçuş için haritalar şart. Aslında imkanınız varsa muhakkak orijinalini bulmanızı tavsiye ederim (Türkiye temsilcisi yok!). Zira çok ucuz bir Fiyata kocaman kitaplara, tüm haritalara ve bir postere sahip oluyorsunuz. Bu sayıda uçuşu yaptığım alanın ve havaalanlarının yaklaşma ve ilgili kalkış haritalarını görüyorsunuz (Baskıya her zaman güven olmuyor ama).

Sevgi ve saygılarımı sunuyorum, hoşçakalın....

BRUSSELS BELGIUM
EBBR AREA
for complete information see
BRUSSELS National
BRUSSELS
114.6 BUB
AFFLIGEM
114.9 AFI
GATTA
HULDENBERG
116.65 HUL
127.80
ST. TRUIDEN
TAC-33 BVG
(109.6)
BEAUVECHAIN AB
TAC-17 BBE
LIEGE
Bierset
TAC-31 BLG
(109.4)
CHARLEROI
Gosselies
323 ONC
389 CC
MAUBEUGE
Cleames
FLORENNES AB
TAC-32 BFS
(111.5)
SPRIMONT
113.1 SPI
BUB
114.6
DINKI
112.8 LNO
MAASTRICHT
108.6 MAS
GEILENKIRCHEN AB
TAC-39 GIX
(110.2)
NORVENICH AB
Aachen
Merzbruck
Army
NORVENICH
116.2 NOR
COLOGNE-BONN
365 LJ
300.5 LW
279.5 LV
COLOGNE
BONN
112 ISKBO
COLA
108.8 COL
Bonn
Hangelar
DUSSELDORF EDLL FIR/CTA
FRANKFURT EDFF FIR/CTA
DUSSELDORF
CONTROL
RADAR
118.75
FRANKFURT
CONTROL
RADAR
127.12
FRANKFURT
CONTROL
RADAR
124.90
SIGEN
ALFAS
OHMAR
SILGERLAND
489 SIL
LIMBU
LAHNE
Mendig Army
331 NMN
EIFEL TMA
TAUNUS
116.7 TAU
NATTENHEIM
116.3 NTM
BUCHEL AB
TAC-118 BUE
(117.1)
FRANKFURT
CONTROL
RADAR
125.60
RUDESHEIM
338 RUD
Wiesbaden AB
399 WBD
FRANKFURT
MAIN
320 FFM
DIEKIRCH
114.4 DIK
307 DIK
SPANGDAHLEM AB
TAC-22 SPA
(109.3)
HAHN AB
TAC-24 HAH
(108.7)
BITBURG AB
TAC-56 BIT
(111.9)
Trier Fohren
474 TX
Mainz
Finthen AAF
470 FY
FRANKFURT
114.2 FFM
EGELSBACH
Darmstadt
AAF
PFERDSFELD AB
TAC-77 PFF
(113.0)
394 PFF
KIRN
117.5 KIR
FRANKFURT
CONTROL
RADAR
124.37
RIED
112.2 RID
MANNHEIM
Coleman AAF
COLEMAN
108.2 HDM
492 HDM
MODAU
SOUTH SECTOR
BRUSSELS
CONTROL
125.00
EAST SECTOR
BRUSSELS
CONTROL
128.20
129.65
Sedan Douzy
512
LUXEMBOURG
12.25 LUX
404 LW
346 WLU
LUXEMBOURG
1234
368.5 ELU
318 LE
LUXIE
LUNNA
RUWER
REIMS
112.3 REM
(TACAN Not Co-located)
REIMS
Champagne
312
MONTMEDY
109.4 MMD
Montmedy
Marville AB
SECTOR IE
PARIS
CONTROL (R)
128.10
SECTOR IE
PARIS
CONTROL (R)
120.95
Hoppstädten-
Weiersbach
Boehmer AAF
1093
RAMSTEIN AB
782
TAC-81 RMS
(113.6)
RAMSTEIN
TMA
SEMBACH AB
1052
TAC-28 SEM
(109.1)
428 SEX
HEIDELBERG
TMA
HEIDELBERG AAF
357
417 HDL
SAARBRUCKEN
343 SBN
SAARBRUCKEN
1057
113.85 SAA
ZWEIBRUCKEN AB
1133
TAC-48 ZBU
(111.1)
SPEYER
312
NECKAR
292 NKR
FRANKFURT
CONTROL
RADAR
127.05
Thionville
Yutz
318
Etain Rouvres
Army
788
358 ETN
METZ
Frescaty
623
TAC-17 MET
(108.6)
333 MZ
BRUSSELS
CONTROL
125.00
VERDUN
Le Rozelier
1230
322 YUN
Chambley
864
GROSTENQUIN
115.8 GTQ
Chalons
Ecury Sur Coole
390
Chalons
Vatry AB
387
Bar le Duc
Les Hautes de Chee
909
Toul
Rosieres AB
935
TAC-21 TUL
(108.4)
Nancy
Malzeville
1253
PHALO
SECTOR E
REIMS
CONTROL
128.30
Karlsruhe AAF
375
KARLSRUHE
Forchheim
380
KARLSRUHE
115.95 KRH
BADEN-BADEN
Oos
405
FRANKFURT
CONTROL
RADAR
127.50
For complete
MIN TMA OVERFLIGHT ALT FL 90
Nebul Int FL and 140 avbl by ACC
Paris Le Bourget and de Gaulle arrivals only
A 6 FL 60 and FL 70 available when LF(R)-104 not active or by ACC
R-10, MEA s FL 60, 70 and FL 80 avbl by ACC
R-100, for Paris Only and Charles de Gaulle departures only
Airway G-21 available only for traffic to/from EDAM, EDAR, EDAS & EDRS
Airway LEFT to avoid overshooting Frankfurt VORTAC
Airway RIGHT to avoid overshooting Arpe VOR.
112.0 ARP
Altendorf
Eder
1166
Hanshorn
1306
Wasserkuppe
1706
Hirzenhain
1706
Dahlemer Binz
1896
Loverkusen
157
Cologne
Butzweilerhof Army
150
Aachen
Merzbruck
Army
623
Bonn
Hangelar
197
Sedan Douzy
512
Beroux
Jehonville AB
1514
Florennes AB
Thionville
Yutz
318
Etain Rouvres
Army
788
Montmedy
Marville AB
Reims
Prunay
312
Chalons
Ecury Sur Coole
390
Chalons
Vatry AB
387
Bar le Duc
Les Hautes de Chee
909
Toul
Rosieres AB
935
Nancy
Malzeville
1253
Chambley
864
Metz
Frescaty
623
Sedan
Douzy
512
Wiesbaden AB
399 WBD
Mainz
Finthen AAF
470 FY
Darmstadt
AAF
Worms
295
Coleman AAF
Ramstein AB
Heidelberg AAF
Speyer
312
Karlsruhe AAF
375
Karlsruhe
Forchheim
380
Baden-Baden
Oos
405

GOKMEN BAYIN

California.. Dünyanın en güzel sahillerinin ve kızlarının bulunduğu iddia edilen, dünyaca ünlü Amerikan şehri. Valla ben hiç gitmedim; ama film ve dizilerden gördüğüm kadarıyla, bu iddialar pek de asılsıza benzemiyor. Dünyanın dört bir yanına dağılmaya başlayan plaj voleybolunun ilk oynandığı bu sahiller, daha birçok özelliğiyle gündemde. Örneğin dünyanın en ün-

lü Body-Building'çileri bu sahillerde boy gösteriyorlar. Yine dünyanın en iyi sörfçüleri ve yelkencileri bu sahillerde, tabir-i caiz ise, hava atıyorlar Bu kadar ünlü bir şehri konu alan oyunların piyasa da bulunmamasına imkan var mı? Akla hayale sığmayan konuları oyun yapan firmalar, bu kadar bariz şekilde görünen bir konuyu da kaçırmadılar. Birçok oyunun ikinci ya da üçüncü versiyonunun piyasaya çıktığı bu günlerde, hepinizin yakından tanıdığını tahmin ettiğim bir oyunun da ikincisi piyasaya sürüldü işte.

İlki kadar ilginç olan bu oyun, oldukça değişik bir oyun. Sıcak yaz günlerinin buram buram tüm özelliklerini teneffüs edebileceğiniz California Games II'de, ferdi sporlarla uğraş vereceğiz. Oyunun adını duyduğum zaman, mutlak suretle günün modası haline gelen plaj voleybolunun da oyunda var olacağını tahmin ediyordum; ama büyük bir hayal kırıklığına uğradım. Bu tip bir oyuna bence plaj voleybolunun konulmaması, büyük eksiklik. Lafı uzatmadan, hemen oyun hakkındaki kısa değerlendirmemize geçelim.

Oyunu yüklediğinizde, hemen seçim yapacağınız pencere ekrana gelecek. Oyunu, isterseniz arkadaşlarınızla da oynayabilirsiniz. Dikkat ederseniz arkadaşlarınızla diyorum, çünkü oyunu yedi kişiye kadar oynama imkanına sahipsiniz. Bunun için ekranın hemen sağ alt köşesinde bulunan Enter seçeneğini kullanmanız gerekiyor. Oyunu oynayacağınız kişi kadar isim girdikten sonra, buradan çıkın. Daha sonra ilk ekranda bulunan resimlerden hangi dallarda yarışacağınızı seçmeniz gerekiyor. Dilerseniz, oyunların tümünde de mücadele edebilirsiniz. Seçiminiz bittikten sonra. Enter seçeneğinin yerini alan Done'ı seçin ve oyunlara geçin. Oyunlar esnasında, listeye yazdığınız sıraya göre Joystick kullanacaksınız. Her bir oyunun sonunda, toplu olarak puan durumu ekrana yansıyacaktır.

Oyunların içinde, bence en zevkli olanı Hit The Surf.. Bu yarışmada, korkunç dalgalar eşliğinde sörf yapacağız. Bu oyunun tek amacı, sörf yapmak değil. İlk önce sörfümüzle beraber sahilden denize atlayacağız. Biraz yüzdükten sonra, kendimizi de. dalgaların kucağında bulacağız. Bu esnada yapacağımız artistik hareketler, bize puan kazandıracaktır. Aldığımız puanlar ve kısa yorumlar, hemen ekranın altından size bildirilecektir. Eğer dalgaların en üstüne ç karsanız, kelimenin tam anlamıyla hapı yu farsınız. O yüzden ayarlamanızı iyi yapma nız gerekiyor. Biraz ilerlediğinizde, bu se fer engellerle karşılaşacaksınız. Bu enge leri de sağa-sola kaçarak atlatırsanız, saç salim kıyıya çıkabilirsiniz.

Yarışlardan bir diğeri de, deniz motorsikletleriyle zamana karşı verilen mücadele Bu yarışlarda, denizin üstüne çizilmiş sınır lar içinde varış noktasına ulaşmaya çalışa-

cağız. Fire'a basarak hız almamız gerekiyor. Virajları kazasız bir şekilde atlatmak istiyorsanız, mutlak suretle hız kesmelisi niz. Ayrıca ekranın altında zamanınızı, hız nızı ve puanınızı görebilmeniz de mümkün

Yarışların bir diğerini de planörle uçuş oluşturmakta. Bu yarışa başladıktan sonra altta bir takım şamandıralar göreceksiniz Bunlara, sınırlı sayıda bulunan mermileri nizle atış yapacaksınız. Böylelikle puan du rumunuzu arttırmaya çalışacaksınız. Biraz daha ilerlediğinizde, rüzgar kesilecek ve kendinizi okyanusun serin sularında bula caksmız.

California Games II, oldukça zevkli bi' oyun. Yukarıda anlattıklarım, oyunun tama mini oluşturmuyor. Oyunun diğer kısımlar nı bizzat oynarken sizin görmenizi istedim Ancak şu kadarını söylemeliyim ki, geri ka lan bölümler de en az anlattıklarım kada zevkli. Grafik olarak da canlı renklerin kul (anıldığı bu oyun, umarım sonbaharın ken dini iyiden iyiye hissettirdiği bu günlerde sizi bir parça sıcak günlere geri götürecek tir. Gelecek ay tekrar beraber olmak üzere

EPYX -1 DİSKET / 512 KByte

SES	%75
GRAFİK	%80
OYNANABİLİRLİK	% 85
GENEL	%85

MMHnCTv *jm*

Kerem Kabadayı

insanoğlu, yaşadığımız 20. yüzyılda daha önceleri sadece bir hayalden öteye gidemeyen öylesine çok şey başardı ki, bunların hepsini burada sıralamaya kalksam bu yazının sonu gelmez. Birkaç örnek vermek gerekirse; organ nakli, evinizdeki bilgisayarınız, kullandığımız elektrikli aletler, 900'lü numaralar (!), bilimin her dalında gelişmeler ve işte karşınızda uzay çağı. İnsansız roketler, içine hayvan konulan modüller derken insanlar aya gitti. Tabii ki aklı olan kimse bununla yetinmedi. Uzay araştırmaları hem dünyadaki merkezlerden, hem de uzaydaki uydulardan tüm hızıyla sürüyor. Sonuç mu? Sonucu kimse bilemez. Belki çok çok uzaklarda yaşanabilir bir dünya *(Fazla mı uçtuk ne?).*

Alman software firması Starbyte, bu konuya ilgi duyanlar için çok güzel ve kapsamlı bir oyun çıkardı: **SPACE MAX.**

NASA'da yürütülen bir projeye başkanlık ettiğiniz oyun, ilk bakışta biraz karmaşık gelse de, aslında gayet basit bir menü sistemine sahip. Artık 1. disketi takıp oyuna başlayalım.

Oyun Workbench'ten yükleniyor. Ayrıca harddiski olanlara tavsiyem, "Install" ikonu ile harddisk'e kopyalayıp oradan oynamaları.

Oyun sırasında ses efektlerini duyabilmeniz için, Amiga'nızın en az 1MB chip ram'e sahip olması gerekiyor. Ayrıca oyun sırasında B disketinizin yazılabilir olması gerek.

Sonunda **SPACE MAX** ikonunu klikleyip beklemeye başlıyoruz. Kısa bir yüklemeden sonra, oyun size kod soruyor. Herhangi bir şey yazıp burayı geçiyoruz. Karşımıza çıkan yeni pencerede iki seçeneğimiz var:

Montage fortführen: Bir önceki oyunda eğer B disketiniz yazılabilir durumda oynadıysanız, bu seçenekle kaldığınız yerden devam edebilirsiniz.

Neues Projekt: Tamamıyla yeni bir proeye başlamak istiyorsanız, bu seçeneği kullanmalısınız.

Bunlardan **"Neues Projekt"'i** seçerek devam ediyoruz.

ismimizi yazdıktan sonra, oyunun zorluğunu seçeceğimiz ekrana geliyoruz. Buradaki seçenekler sırasıyla şöyle:

1> Management Trainee: Oyunun trainer bölümü. Bütçeniz $3.000.000.000.; süreniz 75 gün.

2> Asistant Manager: Bu kademede proje başkanının yardımcısısınız.Oyundaki en zor bölümlerden biri.

3> Project Manager: işte size en zor bölüm. Oyunu iyice tanımadan bu bölümü seçmeyin.

4> Deputy Project Manager: Projeyi yöneten kurulu yöneten (!#(,) başkanın yardımcısısınız.

5> Senior Project Manager: Bu bölüm, oyundaki en kolay bölüm. Sonunda projeyi yönetenler arasında en yüksek mevkiye geldik. Bütçeniz $3.700.000.000; süreniz de 105 gün.

Aslında oyunda bu rütbelerin hiç bir önemi yok. Zorluk dereceleri çok basit bir temele dayanıyor: İşinizde ne kadar yükselirseniz, kullanabileceğiniz kaynaklar da o kadar artar. Bu düşünceye uyup, zorluk derecesi olarak **"Senior Project Manager"** kademesini seçiyoruz.

Bunun arkasından bir de sigorta isteyip istemediğinizi soran bir ekran çıkıyor. Bence uzayda çalışan herkese sigorta lâzım. Ne de olsa inşaatta kaçak amele çalıştırmıyoruz.

Yeni ekranda, verdiğimiz bilgileri bir kere daha kontrol ettikten sonra, asıl oyun ekranına geçiyoruz.

Şu anda monitörlerle dolu bir odadayız. Burası bizim projeyi kontrol ettiğimiz yer. Ekranın sağındaki ve solundaki, toplam sekiz monitör pek bir işe yaramıyor. Ekranın ortasındaki yanyana dizilmiş üç tane monitörden ise projenizin durumu hakkında çeşitli bilgiler alabilirsiniz. Bu monitörlerin işlevleri kısaca şöyle:

1> Soldan birinci monitör: Mouse pointer ile bu ekranı kliklediğinizde ortada yeni bir ekran açılır ve yukarıdan aşağıya sırasıyla şu bilgiler önünüze gelir:

a) Krank: Yörüngede çalışan astronotlardan kaç tanesinin hasta olduğunu bu satırda görebilirsiniz.

b) Striekend: Yörüngede emirlere uymayarak isyan çıkaran astronotların sayısı. Oynadığım süre içinde hiç isyan çıkaran astronot olmadı. Eğer adamlarınızın yukarıda yaşam koşulları iyiyse, ayaklanma normalde çıkmaz.

c) Verstorben: Astronotlar arasında hastalıktan veya bir kazada ölen varsa buradan görebilirsiniz.

d) Erförderliches Bedienungspersonal: Yörüngede mutlaka bulunması gereken personel.

e) Schlafplaetze im Orbiter: Yörüngeye yolladığınız mekikteki yatak sayısı.

f) Wohnmodule: Yörüngedeki yaşam modülleri.

g) Schlafplaetze in der Krankenstation: Mekikteki hastahane bölümünde hasta astronotlar için ayrılan yatak sayısı. Eğer mekiğin içinde "medical" modülü yoksa, bu sayı hep sıfırdır

h) Kommandant Pilot: Uzay mekiğine komuta eden pilotlar. Mekikteki en yüksek mevkiye sahiplerdir.

ı) Missionspezialist: Görevin konusu hakkında uzmanlaşmış kişilerdir. Her mekikte bir tane bulunması sizin açınızdan iyi olur.

i) Weltraumarzt: Yörüngedeki sağlık durumunu kontrol edecek, hastalananları size bildirecek ve onları tedavi etmeye çalışacak doktorlardır. Yine her mekikte bulunması gereken insanlardan.

2> **Ortadaki monitör:** Bu monitöre gelince ekranı bir yıldız haritası kaplayacak. Bu ekrana tam olarak bir yıldız haritası diyemeyiz, çünkü oyunda ilerleyip uzaya modüller yerleştirmeye başlayınca, bu modüllerin uzaydaki konumunu bu ekrandan görebileceksiniz.

3> En soldaki monitör: Karşınıza çıkan ekranda, uzaya gönderdiğiniz kullanım materyallerini görebilirsiniz. Bunların neler olduklarına birazdan değineceğim. Eğer ekranın altında **"ZU WENIGE VERSORGUNGSGÜTER"** yazısı yanıp sönüyorsa, mekiğe yeterince kullanım materiali koymamışsınız demektir.

Kumanda odamızdaki kullanabildiğimiz aletler sadece monitörler değil tabii ki. Monitörlerin bulundukları yerin tam altında bir dizi drive'a benzeyen bir menü ve bir sürü seçenek var. Şimdi bunları soldan başlayarak tanıyalım.

1> INFO: Bu seçeneğe basınca karşınıza 7 tane alt seçenek çıkar:

a) ***Gewinne:*** Projeden kazandığınız para miktarı.Doğrusu bu oyunda para kazanmak oldukça zor.

Vermietete module: Kiralanan modüllerin günlik kira bedeli.

Veredelte Materialen: Uzaydaki yerçekimsiz ortamdan yararlanarak verimlilikleri arttırılan maddeler.

Bergungsmaterialen: Herhangi bir acil durum anında kurtarılabilecek maddeler.

b) Gehalter: Çalışanlara ödediğiniz maaş. Kimin kim olduğunu biraz önce açıklamıştım.

c) SL Platze: Mekiklerin fırlatılacağı ve inecekleri üsler.

d) ***STS:*** Eğer uzay mekiğinizi Kennedy Space Center (bizim bulunduğumuz yer) yerine başka bir yere indirdiyseniz, mekiği geri getirmenin size ne kadara patlayacağını buradan öğrenebilirsiniz.

Kaufpreis: Alış fiyatı.

Mietkosten: Kiraladığınız parçaların günlük kira bedelleri.

Feststoffraketen: Sıvılaştırılmış yanıcı gazla çalışan ve HLLV roketine dışarıdan takılan roket motorları.

Flugzeug (Boeing 747 Shuttletransporter): Başka bir yere indirdiğiniz mekiğinizi tekrar üsse getirmek için bu uçağın üstünde taşıtmanız gerekecek. Bu işlemin fiyatını buradan öğrenebilirsiniz.

Tarifemiz ise şöyle:

Edwards Air Force üssünden Kennedy Space Center'a: 1 milyon $

Northrop Strip üssünden Kennedy Space Center'a: 1,1 milyon $

Dakar Air Base'den Kennedy Space Center'a: 1,5milyon $

e^ ***Module:*** Mekiklere yükleyip yörüngeye yolladığınız modüller.

f) Zins/versicherung: Bu seçenekle, kazancınızın üzerinden kesilen vergi ve eğer seçtiyseniz sigorta yüzdesini görebilirsiniz.

Zins: Kazandığınız para üzerinden kesilen vergi yüzdesi (Bakın biz vergi sülüğü değiliz).

Versicherung: Oyunun başında sigorta yaptırdıysanız, kazandığınız paracıkların yüzde kaçının sigortaya gittiğini buradan okuyabilirsiniz.

g) Vertrag: Bu seçenek sayesinde kullandığınız bilimsel madde ve modülleri görebilirsiniz.

Bütün bu seçeneklerin de altında bir çubuk bulunuyor. Bu çubuğu mouse ile klikleyerek tekrar ana menüye dönüyor ve hemen ikinci seçenek olan **"REPORT'u** seçiyoruz.

2> REPORT: Info seçeneğine benzeyen bu seçenekte, 6 tane alt seçenek var. Bunlara kısaca bir göz atalım.

a) Gewinne: Hasta, ölen ve ayaklanan personelin size kaybettirdiği para miktarı ve kazandığınız extra bonuslar.

b) ***Scores:*** Kazandığınız puanlar.

c) ***Taglich:*** Yörüngedeki mekikler için yapılan günlük masraflar.

Wert der hergestellten Produ: Uzayda ürettiğiniz aletlerin size getirdiği kazanç.

Leasing Einkünfte: Kira gelirleri.

d) Budget: Bütçeniz. Pek bitmezmiş gibi görünse de dikkatli olun.

Crewkosten: Personele yapılan ödemeler.

Bedienungausgaben: Extra masraflar.

Versorgungsausgaben: Satın aldığınız tüketim ve bilimsel maddelerin tutarı.

Zinsen: Ödediğiniz vergi miktarı.

Orbiter/SRB Leasing Ausgaben: Yörüngedeki kiralanmış modüllerin masrafları.

Einrichtungs/Shuttle Carier Ausgaben: Mekiği başka bir üsten kendi üssünüze taşıtmak için ödediğiniz para.

HLLV/External Tank Kapitalkkosten: HLLV roketine dışarıdan takılan sıvı yakıt tankları için harcanan para.

Module (im Orbit) Kapitalkosten: Yörüngedeki modüller için harcanan para.

Einkünfte: Toplam kazancınız.

Projektkosten bis heute: Projenin şimdiye kadar size olan maliyeti.

Verbleibende Budget: Tüm harcamalardan sonra kalan paranız.

Gesamtzeit des projektes: Projenin kaç günde tamamlanması gerektiği.

Bis heute: Bulunduğunuz güne kadar geçen süre.

Verbleibende Zeit: Projeyi tamamlamak için kalan vaktiniz.

e) Spiele: Oyunla hiçbir ilgisi olmayan fakat enteresan bir seçenek. **STAR BYTE** firmasının yaptığı oyunların kapaklarının dijitize edilmiş resimleri...?

f) Über: STARBYTE'ın enteresan seçenekleri örnek #2. Oyunu yapanların tiplerini, bebeklerinin tiplerini veya köpeklerinin tiplerini merak edenler bu seçeneği çok sevecek.

3> START: Projeye başlamak için ilk adım olan bu seçenekle, kendi uzay aracımızı uzaya yollayacağız. Karşınıza çıkan ekrandan bir mekik seçmelisiniz. Mekiklerimiz ve özellikleri şunlar:

Atlantis : Fiyatı 101 milyon $, 66500 LBS yük kapasitesi

Columbia : Fiyatı 93 milyon $, 59000 LBS yük kapasitesi

Discovery: Fiyatı 99,6 milyon $, 65000 LBS yük kapasitesi

Endeavour: Fiyatı 102 milyon $, 67500 LBS yük kapasitesi

HLLV: Fiyatı 328 milyon $, 150000LBS yük kapasitesi

Bu araçların arasında HLLV insansız bir yük roketidir.

istediğiniz aracı seçtikten sonra onu istediğiniz modüllerle doldurabilirsiniz. Ve işte modüller:

Command: Komuta modülü. Pek gerekli bir modül değil.

Habitation: Adamlarınız, yörüngedeki işlerini bitirene kadar bu modülde yaşayabilirler. Yaşama süreleri, yanlarına verdiğiniz erzağın miktarına bağlı.

Recreation: Üretim için gerekli olan modüllerden biri.

Medical: Hastahane modülü.Uzayda kuracağınız üste en az bir tane bulunması şart. Böylece uzayda yaralanan veya hasta olanlar için zırt pırt mekik kaldırmanıza gerek kalmaz.

Adapter: Modülleri uzayda birleştirebilmeniz için bu adaptörlere öok ihtiyacınız olacak.

Solar Array: Güneş enerjisinden yararlanmanızı sağlayacak olan bu modül ile uzay istasyonlarınıza enerji sağlayabilirsiniz.

Heat Radiator: Bu modül ile aracın ısısını kontrol altında tutabilirsiniz.

Rem Manip Arm: Yolladığınız modülleri gerektiği zaman bu kol yardımıyla mekiğin kargo bölümünden uzaya çıkartabilirsiniz. Bir mekikte bulunması gereken en önemli aletlerden biri.

Thruster: Uzaydaki üssü hareket ettirmeye yarayan motor.

Logistics: işte bütün insanlı araçlarda bulunması gereken modül. Bu modüle astronotların yaşamaları için gerekli olan oksijen, yemek, su, tıbbi malzemenin yanı sıra araştırmalar için gerekli olan hammaddeler bu modül ile taşınmakta.

Matl Pro-Bio: Bioloji araştırmaları için kullanılacak modül.

Matl Pro-Elc: Elektronik araştırmaları için kullanılacak modül.

Matl Pro-MGP: METAL-CAM-PLASTİK araştırmaları için kullanılacak modül.

Astrophysics: Astrofizik araştırmalarının yürütüleceği modül.

Experimental: Labaratuar çalışmaları için gerekli olan modül.

Pallet Rack: Paletli rat modülü.

Gerekli olan modülleri seçerken dikkat etmeniz gereken iki nokta var. ilk olarak HLLV roketine hiç bir zaman Logisics modülü koymayın. HLLV insansız bir roket olduğu için, oksijen, su, yiyecek türünden maddeler koymanıza gerek yoktur. İkinci olarakta her zaman, modülleri yükledikten sonra mekikte en az 40000 LBS boş yer kalsın.

Modüllerimizi de yüklediğimize göre en son olarak gerekli maddeleri yükleyeceğiz. Yeni çıkan ekrandaki maddeler şunlar:

Sauer-Stickstoff: Astronotların uzayda soluyabilmesi için gerekli olan oksijen.

Nahrung: Adamcağızların uzayda aç kalmamaları için yemek. (Aç ayı oynamaz!!!)

Wasser und Getranke: Su ve içecekler.

Flüssigwasser-/Sauerstoff: Sıvı oksijen.

Ersatzteile: Mekiğin herhangi bir yeri bozulursa gerekecek yedek parçalar.

Astrophysikliche Güter: Astrotizik araştırmalarında kullanılacak alet edevat. Astrophysics modülü aldıysanız, bu aletlerden de almalısınız.

Versuchslabor Güter: Deny labaratuarı için gerekli olan maddeler. Experimental modülü aldıysanız, bu maddelerden de almalısınız.

Elektronische Rohstoffe: Elektronik üzerinde araştırmalar yapmak için gerekli olan parçalar. Eğer Matl Pro-Elc modülü aldıysanız, bu parçalardan almanız gerekiyor.

Biologiscche Rohstoffe: Biolojik araştırmalar için gerekli olan hammaddeler. Matl Pro-Bio modülünü seçtiyseniz,- bu hammaddelerden almak size farz olmuş.

Gerekli maddeleri de mekiğimize yüklediğimize göre artık demir alabiliriz. Launch icon'ına basarak mekiğin motorlarını çalıştırıp onu uzaya yolluyoruz(Küçük bir hatır latma: Dünya yörüngesinde, bovu 12cm'den büyük olan cisimlerin sayısı 150.000. Bizim yörüngeye oturttuğumuz bu uyduyla, yörüngedeki cisimlerin sayısı 150.001 oldu. Keh ve de kühlll)

Döndük dolaştık, tekrar aynı yere,kontrol odamıza geri döndük. Artık kalan seçenekleri de gözden geçirip şu işi bitirelim.

4>IM ORBIT: Oyunun en can alıcı noktasına hoş geldiniz. Buradaki ekran yine bii uzay haritası şeklinde. Ekranın altında ise üç seçenek var:

a)Assemble: Yörüngede istediğiniz gibi bir araştırma istasyonu kurabilirsiniz bu seçenekle. Bu iş için çıkan menüden yörüngeye yerleştirmek istediğiniz modülü seçin. Biraz sonra seçtiğiniz modülü ekranın sol üst köşesinde, sağa doğru kayar bir şekilde görebilirsiniz. Seçeneklerin solundaki ekrandan hangi yöne, hangi hızla gittiğini görebilirsiniz. Bunları, seçeneklerin sağındaki oklarla yönetebilirsiniz. Modül, istediğiniz yere geldiğinde okların yanındaki anahtar deliğine basarak, modülün yerini sabitleştirebilirsiniz. Bir adaptör yardımıyla dört modülü birbirine monte edebilirsiniz. Burada modülleri yerleştirirken çok dikkatli olun. Eğer modüller arasında boşluk kalırsa veya tam tersi iki modül birbirinin üstüne binerse, modüller patlar ve montajı yapanlar ölürler.

b)Max: Oluşturduğunuz uzay istasyonlarını sırayla görmenizi sağlar. Ok tuşları ile bir istasyondan diğerine geçebilirsiniz.
c)Thruster: Yörüngedeki istasyona eklediğiniz Thruster modülünü çalıştırır
d)Exit: Bu ekrandan çıkmanızı sağlar.

5>LANDEN: Yörüngedeki mekiklerden birinin görevi bitmiş, adamlardan hastalanan, hatta ölen varsa veya bu seçeneğin nasıl kullanıldığını öğrenmek istiyorsanız, bu seçenek, uydularınızdan birini dünyaya indirmeye yarar.
K Karşınıza çıkan ekranda indirilecek personeli ayarladıktan sonra.mekiğin ineceği yeri saptayacaksınız. Bu ekranda üslerin yanında oradaki hava durumu da yer alıyor.
Hava durumu iyi olan bir üsse inişi yaptırıp bu işi de bitirin.
6>WARTEN: Eğer yapacak işiniz yoksa, bu seçenek sayesinde tarihi bir gün ilerletebilirsiniz.
7>EXTRAS: Bu seçeneğe basarak oyunla ilgili bazı ayarlamalar yapabileceğiniz yeni bir ekrana geçersiniz.
Load: Save ettiğiniz bir oyun bu seçenek ile yükleyebilir ve kaldığınız yerden devam edebilirsiniz.
Save: Oyunu kaldığınız yerden kaydetmeye yarar.
Sound: Oyundaki ses efektlerini açar. 1MB chip ram'i olan bir Amiga'nız varsa, sesleri mutlaka açın.
Printer: Oyun sırasında size bilgi veren ekranların altlarındaki "Print" seçeneği mutlaka gözünüze çarpmıştır.

Bu seçenek ile bütün bilgileri printer'dan çıkarabilirsiniz. Kullanışlı bir seçenek.
Start Land GFX: Mekikleri fırlatırken ve indirirken dijitize resimler görmenizi sağlar.
• Resimler güzel, fakat yavaş ve hareketsiz.
Abort: Ayarlamaları eski haline getirip ekrandan çıkmanızı sağlar.
OK: Ayarlamaları yaptıktan sonra oyuna dönmenizi sağlar.

Exit Space MAX: Oyundan çıkıp Workbench ekranına dönmenizi sağlar.
Menüler bu kadar; dolayısıyla oyunun size açıklayabileceğim bölümü de. Bütün bunların arasında unutmamanız gereken bir önemli nokta kaldı: Oyunun asıl amacının bilimsel araştırma yapmak olduğu.
STARBYTE, Space MAX için oldukça uğraşmış olmalı. Sonuçta ortaya kapsamlı, derin ve zevkli bir oyun çıkarmış. Oyunda sık sık karşılaştığınız kaza ve hastalıklar insanı biraz(!) sıksa da işin zevkini bozmuyor. Değişik bi konuyu ele alması ve bir projenin tüm sorumluluğunu taşıdığınız hissini en iyi şekilde vermesi, oyuna büyük hava katıyor. Dijitize edilmiş kalkış ve iniş resimlerinin unutulmaması kesin bir artı puan. Ne tür oyun severseniz, bu oyunu bir kere oynayın; yine de beğenmedik diyorsanız, o sizin zevkiniz. Bal peteği dokulu haritalarda stratejik savaşlar yapmaktan, MYTH'İ günde 10 defa bitirmekten veya HOOK'ta pantolon aramaktan bıktıysanız, **Space M.A.X.'i** alıp uzaya bir yolculuğa çıkın. Hepinize iyi araştırmalar!

STARBYTE
1MByte / 3 DİSKET

SES	% 95
GRAFİK	%??
OYNANABİLİRLİK	% 80
GENEL	% 95

GÖKMEN BAYIN

Ülkemizde bir takım değer yargıları büyük bir süratle değişmekte. Bundan birkaç yıl öncesinde kadar tabu sayılabilecek bir sürü olay, bu gün artık rahatlıkla gündeme gelebiliyor. Bu değişimin böylesine baş döndürücü bir hızla oluşu ne derece faydalıdır, orası tartışılabilir; ama ortada inkar edilemez bir gerçek var. O da, bu değişime insanların ister istemez ayak uydurdukları. Ayak uydurduğumuz noktalardan biri de, kuşkusuz erotizm. Kim ne derse desin. Basından televizyona, radyolardan sinemalara kadar uzanan bu halka içinde, erotizm artık günlük yaşantının bir parsası haline gelmiş durumda. Son zamanlarda bilgisayar dünyasına da iyiden iyiye giren bu akım, kuşkusuz büyük bir ilgi de görmekte. Sanırım çoğumuzun arşivinde hala duran ve yeni data disketleriyle sürekli yenilenen Poker oyunları bunun en güzel örneği. Bu iş, aşırıya kaçmadığı sürece yoğun bir ilgiyi çekmeye devam edeceğe benzer. Aynen son zamanların popüler oyunlarından biri haline gelen **Sexy Droids'te** olduğu gibi..

Fransızların erotizme getirdiği farklı, farklı olduğu kadar da fantastik öğelerle bezenmiş olan bir yeniliği var. Aslında bu olay Robocop filmleriyle daha fazla bir şekilde gündeme geldi. Bu olay, yarı insan yarı robot tiplerin çekici bir şekilde yaratılmalarıydı. Tabii ki insani özellikleri daha ön planda olan bu metal tipler, bir hayli fazla ilgi gördü. Eklemlerine birer menteşe havası vermesi, yüzlerinin robot soğukluğunda olması gibi bazı değişiklikleri de vardı. Bu olay oldukça iyi tuttu. Dergilere ve takvimlere konu olduğu gibi, şimdi de bilgisayardaki oyunlarda başrol oynamaya başladı. Oyunun erotik tarafının ağır bastığını düşünen arkadaşlar, biraz hayal kırıklığına uğrayacaklar. Bu oyunda da diğer benzer oyunlar da olduğu gibi erotizm hep ikinci planda. Bizi asıl oyunun getirdiği yenilik ve konusu ilgilendirmekte. Daha önce birçok zeka oyunu yazmama rağmen, oynanış şeklini çözmekte bir parça zorlandığım tek oyun, sadece Sexy Droids oldu. Onun için sıra oyunun konusunu anlatmaya geldiğinde, yazıyı çok dikkatli bir şekilde okumanızı tavsiye ederim.

Oyunumuz, demin de söylediğim gibi bir zeka oyunu. Ama doğrusunu söylemek gerekirse, bundan önce oynadıklarıma hiç mi hiç benzemiyor. Oyunun konusuna geçmeden önce, menülere bir göz atmanın faydalı olacağına inanıyorum.

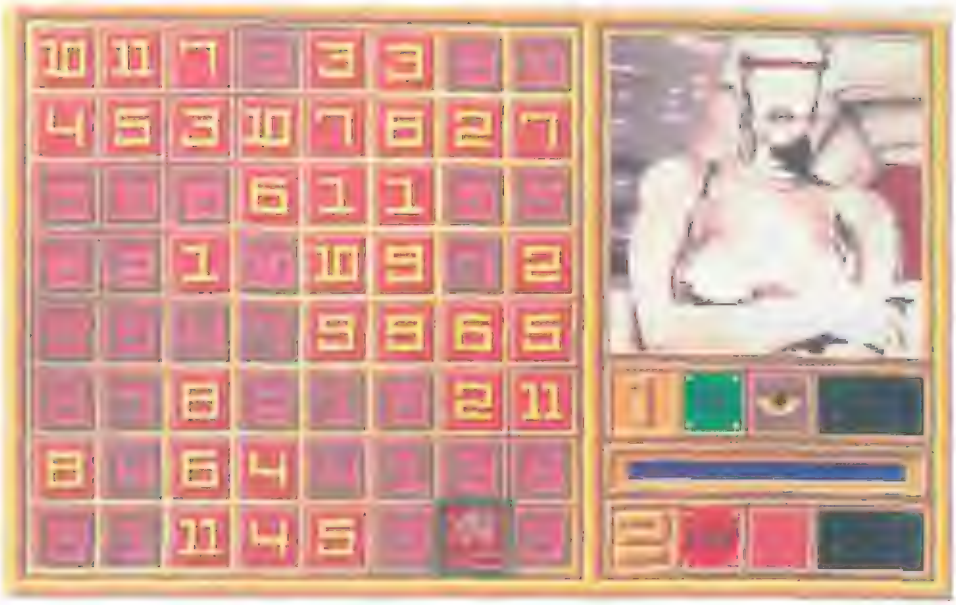
Oyunu yükler yüklemez, ekrana bir monitör gelecektir. Bu monitörden oyunla ilgi bir takım kişiler gözüktükten sonra, ufak yazılarla hazırlanmış olan kısa menüyü göreceksiniz. Bu menüden klavyeden sayı tuşlarını kullanarak yaralanmanız mümkün. İlk seçeneği oluşturan 1 numaralı tuşla oyunu neyle oynamak istediğinizi belirleyebilirsiniz. Oyunu mouse ve joystick'le olduğu kadar, klavyeden de oynama şansına sahipsiniz. 2 numaralı tuşla ise oyunun zorluk derecesini ayarlayabiliyorsunuz. Toplam üç kademe olarak hazırlanan bu kısımdan, size ilk etapta kolayı (easy) seçmenizi tavsiye edeceğim. Çünkü oyunu kolayda oynamak bile oldukça güç. Bu işi bir de zorlaştırarak yaparsanız, vay halinize. Buradan aynı zamanda oyunu arkadaşınıza karşı iki kişi oynamak için seçim de yapabiliyorsunuz. 3 nolu seçenek ise, oyunun sesiyle ilgili. Buradan oyunu müzik ya da ses efekti ile birlikte oynayabildiğiniz gibi, Quiet'i seçip sessiz bir şekilde de oynayabilirsiniz. Oyunun zamanlaması, 4 nolu seçenek yardımıyla ayarlanmakta. 5, 10 ya da 15'er dakikalık zamanları seçip, kendinizi belli bir sınırlamanın altına sokabilirsiniz. Ya da bunu hiç uygun görmeyip, sonsuz zamanla oyunu sürdürebilirsiniz. Oyuna daha alışma devresinde zamana karşı oynamak biraz güç oluyor. En iyisi bir parça ustalaşıncaya kadar sonsuz zamanda oyunu oynamak herhalde..

Bu oyunda, oyuna kimin başlayacağı da oldukça mühim. Oyuna kim başlıyorsa, karşı tarafı son hamleyi yapmaya mecbur bırakıyor. Bu olay bazen harikalar yaratırken, bazen de partiyi son hamlede aleyhinize çevirebiliyor. O yüzden bununla ilgili bir tavsiyeyi sizlere yapamayacağım. Sadece bu ilk hamleyi kimin yapacağını seçmeye 5 nolu seçeneğin yardımcı olduğunu hatırlatalım. Eğer ilk hamleyi tamamen şansa bırakmak amacındaysanız, soru işaretli seçeneği işaretleyin.

0 (sıfır) nolu seçenek, sizi oyuna sokacaktır. Güzel bir görüntüyle geçiştirilecek olan kısa bir yüklemenin ardından oyuna başlıyorsunuz.

Oyun ekranını gördüğünüzde, bu işin bir parça karışık olduğunu hemen anlayacaksınız. Oyunu oynamak için, az da olsa matematiksel bazı bilgilere ihtiyacınız olacak. Bir kare şeklinde hazırlanmış olan bu ekranda, bir sürü sayı yer almakta. Bu tablonun üstünde, bir ufak kare göreceksiniz, işte, oyunumuzda baştan sona kadar idare edeceğimiz kare bu olacak. Bu kareyi biz sadece yatay olarak hareket ettirebileceğiz. Rakibimizi bilgisayar olarak düşünürsek, o da hareketi ekranda sütunlar boyunca yapacaktır. Ama bir farkla. Sizin kaldığınız satırın ya aşağısından ya da yukarısından devam etmek koşuluyla. Tabii bu mantığı tam tersine de çevirebilirsiniz. Yani bilgisayarın kaldığı sütünün satırından ya sağa ya da sola doğru hareket etmek zorundasınız. Bu ekranda en büyük sayıyı 11, en küçüğünü ise 1 oluşturmakta. Ayrıca, bu sayılar iki ayrı renkte. İşte burada oyunun konusu başlıyor..

Oyunda temel amacımız, fazla puan toplamak. Bunu da üstünde rakam olan kareleri toplayarak başaracağız. Bu olay, aynen karşı taraf için de geçerli. Bizim yatay sıradan aldığımız puan hanemize işlenecek. Karşı taraf da, iyi bir düşünmeden sonra o sıranın sütunundan en yüksek puanı kendi namına alacak. Buraya kadar her şey iyi güzel de, bundan sonra işler bir parça karışıyor. Her hamleyi yapmadan önce bir hamle sonrasını hatta bazı zamanlar birden çok fazla hamle sonrasını düşünmeniz gerekiyor. Daha doğrusu, ekrandan takip etmeniz gerekmekte. Örneğin sizin alacağınız 6 puana karşılık, rakibiniz ilk hamlede 2 puanla karşılık verirken, bir sonraki hamlesinde en yüksek puan olan ve sınırlı sayıda oyuna eklenmiş bulunan 11 puanı alabilir. Bu puanlar sizin puan hanenize pozitif olarak işlenecektir. Bir de ayrıca puanınızı düşüren kareler oyunda mevcut. Yukarda iki renk karenin bulunduğundan bahsetmiştim. Kırmızı olan kareler pozitif, bordo renkli kareler negatif puan olarak işlem görmekte. Örneğin 60 puana sahipken alacağınız bordo renkli bir 8 puan, sizin puanınızı 8'lik bir iniş sağlayarak 52'ye indirecektir. Bu olay çok önce başlamışsa, puan tablonuzda kırmızı bir ışık yanacaktır. Bunun anlamı, alacağınız puanların negatif sayılar olarak işlem gördüğüdür. Yeşile döndüğünde ise, pozitif sayılara geçtiğinizi anlayacaksınız.



Oyunda takibin önemi çok fazla. Pozisyonuna göre alacağınız yüksek bir puanı feda edip, rakibinizin puanını düşürmek için bordo renkli negatif puanlardan bile alabilirsiniz. Böylelikle rakibinizin puanını düşürmüş olursunuz. Yalnız, şuna çok fazla dikkat etmeniz gerekiyor: Sizin hamlenizin ardından bilgisayar kendisi için en olumlu hareketi yapıyor. Alması gereken pozitif bir puan varsa onun en büyüğünü, alması gereken negatif bir puan varsa onun da en küçüğünü alıyor. Düşündüğünüz ilerki hamlelerde, bunu mutlaka göz önüne almanız gerekiyor. Bilgisayar, bu kuralı çok ender olarak ihlal edecektir. Eğer kendinizin ya da bilgisayarın hareket edebileceği bir kare kalmamışsa, oyun nerede olursa olsun o anki puana bakılarak sonuçlandırılacaktır Bu yüzden iyi durumdayken kendinizi bir hatayla sakın çıkmaza sokmayın. Aksi halde alabileceğiniz oyunu bir anda verebilirsiniz.

Bunun dışında, ekranın sağ tarafında puan haneleri yer almakta. Burada sizin ve rakibinizin en son yaptıkları hamlelerden alınan puanlarla beraber toplam puanlar da ekrana yansıtılacak. Oyunun tamamlanmasından sonra ise, kazananın hanesinde bir kalp, kaybedenin hanesinde ise ağlayan bir surat belirecektir. Hemen sonrasında ise oyunla ilgili istatistiki bir tabloyu görebilirsiniz. Yine bu esnada ekranda olan menüden 0 ile oynadığınız oyuna, 1 ile ilk menüye geri dönebilirsiniz.

Sexy Droids. belki ismen bazı arkadaşlara itici gelebilir; ama sanıldığı gibi bir oyun değil. Tam anlamıyla bir zeka oyunu. Yazımın başında bahsettiğim grafiklerin daha doğrusu orijinal resimlerin nerede çıktığını herhalde yazmayı unuttum. Bu resimler rakamları toplarken açılan karelerin altlarından yavaş yavaş çıkmaktalar. Her bir bölümü geçtiğinizde bu resimler doğal olarak değişecektir. Ancak bu oyunda pokerde kullanılan ilerledikçe başarı (!) mantığı yok. Hep aynı düşünüşle hazırlanan resimler bunlar. Oyunun ses efektlerine gelince.. Müzik olarak bir hayli güzel ama ben daha çok oyunu efekt ile oynamayı tercih ediyorum. Biraz hamlede geç kalınınca rakipten gelen 'come on' sesi oldukça iyi.

Uzun lafın kısası.. Şahsen ben uzun zamandır böylesine kaliteli bir zeka oyununu arıyordum. Nihayet az da olsa matematikle oyunu bütünleştirebilen bir oyunu bulmanın mutluluğu yaşıyorum. Oyunun grafikleri bile bu mutluluğun gölgesinden kurtulamadı. Gelecek ay tekrar beraber olmak dileğiyle şimdilik hoşçakalın...

MAGIC BYTES -1 DİSKET / 515 KByte

BUMPY

CEMAYGÜN

Yine sonbahar geldi. Okullar açılıyor, havalar soğuyor, insanların üzerindeki elbiseler kalınlaşıp çoğalıyor. Yakında yine paltolarla gezmeye, disklerimizi kullanmadan önce ısınmasını beklemeye başlayacağız (disketler 10 derecenin altında çalışmadığı için, kışın benim gibi source diskini yanında gezdiren birinin "read-write" hatasıyla karşılaşmamak için kullanmadan önce disklerin ısınmasını beklemesi gerekiyor. İşin acı tarafı, bunu çok geç fark etmiş olmam!). Kısacası yaz bitiyor. Bunun tek iyi yanı var. Sonbaharda ve özellikle yılbaşına doğru canlanan oyun piyasası. Bu ara gelen oyunların çoğu vasatın üstünde. Bu oyun ise tam çizgide.

Gelelim oyunun hikayesine. Oyundaki kahramanımız, bir top. Evet, plastik bir top. Her bölümde girebileceğimiz birçok oda var. Her odada da toplamamız gereken nesneler. Bunların hepsi toplanınca bir kapı açılıyor ve o odayı tamamlamış olarak oradan ayrılıyoruz. Amaç, bütün odaları tamamlamak. Yalnız biz oyunda tam olarak kahramanın kendisini yönetmiyoruz. Kahramanımız bir top olduğundan platformların üzerinde zıplayıp duruyor. Alması gere-

ken nesneler de, bu platformların üzerinde. Biz joystick'i sağa veya sola çekerek kahramanımızın üstünde bulunduğu platformu o tarafa eğebiliyoruz. Böylece Kahramanımız o tarafa zıplıyor. Yine ateşe basıp kahramanımızın üstünde bulunduğu platformu esneterek yukarıya zıplatabiliyoruz. Kısacası platformları kontrol ederek kahramanımızı yönlendiriyoruz.

Ölüm, ilk olarak boşluğa düşmekle geliyor. En az bunun kadar ölümcül olan uzun dikenler (bunlar bizi paramparça ediyor) ve dokunduğumuzda ufak bir delik açarak bizi bütün ekranda dört döndüren kısa dikenler de diğer engeller. Tabii oyuna renk katmak için değişik özelliklere sahip platformlar konmuş. İşte bunların bazıları:

Kırmızı Platform: Standart, düz platform.

Yeşil Platform: Bu platformlar, üzerinde her zıplayışta biraz kısalır, sonra da yok olurlar. Bazıları zaten kısadır ve ilk zıplayışta yok olur. Kısacası oldukça heyecan katan bir platform.

Mavi Platform: Bu platformlar buzdandır. Bir yandan bunların üstüne atladığımızda aynı yana doğru kaymaya, yani atlamaya devam eder. Bunun için dikkatli olup başımıza iş açmamamız gerekir.

Çizgili platform: Bunlar var gibi gözüküp insanın kafasını karıştırıyorlar Fakat topumuz yaklaşınca kaybolup kendilerine güvenenlerin iyi niyetlerini suistimal ediyorlar.

Sağ ve sol oklu platformlar: Bunlar duvar gibi dikey duran parçalardır. Top bunlara OK ile aynı yönde gelince açılıp geçmesine izin verirler. Aksi takdirde kapalı kalarak topun çarpıp sekmesine sebep olurlar.

Yukarı ve Aşağı oklu Platformlar: Bunlar tıpkı diğer platformlar gibidirler. Aşağı oklu platformun üstünde top zıplarken joystick'i aşağı çekersek, açılarak topun geçmesine izin verir. Aynı şekilde yukarı oklu platforma aşağıdan zıplayıp çarparken joystick'i yukarı çekersek açılarak topu geçirir.

Eğik platformlar: Bunlar top çarpınca yanıp söner ve hangi tarafa eğikse topu o tarafa fırlatır. Diğerleri gibi topu zıplatamaz ya da diğer yönlere eğilemezler.

Sarı kollar: Bunlar yukarıda bahsettiğim eğik platformlar gibidirler. Yalnız bunda kollar hareket ederek topu çok daha büyük bir hızla fırlatırlar, hatta çoğu zaman kazalara yol açarlar.

Evet oyun genel olarak böyle. Bence **"Push Over"** varken pek fazla şansı yok, ama yine de çok eğlenceli. Tek disk olduğuna göre almamanız için bir sebep yok. Belki kendinizi kaptırıp uzun süre uğraşabilirsiniz. Oyunda potansiyel var, gerisi size kalmış.

Son olarak, piyasaya çıkarak sonbaharı güzelleştiren 3 şeyden bahsetmek istiyorum: Megadetn'in albümü, Sodom'un albümü (bu arada siz bu satırları okurken muhteşem konser -Sodom konseri tabii ki- gerçekleşmiş olacak) ve henüz görmememe rağmen tamamen güvendiğim Lotus III. Diğer ikisi beni hayal kırıklığına uğratmadı, umarım bu da uğratmaz.

LORICIEL -1 DİSKET / 512 KByte

SES	%50
GRAFİK	% 55
OYNANABİLİRLİK	% 75
GENEL	% 68

LOTUS III

AYKIN ADEMOĞLU

Gremlin firması, **Lotus Esprit Turbo Challange** adlı oyunu piyasaya sürdükten" sonra, araba yarışı oyunlarında bir çığır açılmış oldu. Bu oyunun türünün en iyisi olduğunu taraflı tarafsız herkes kabul ediyordu. Derken Gremlin Lotus 2'yi yapacağını açıkladı. Tabii herkeste büyük bir bekleyiş. Acaba oyun nasıl olacaktı? Oyunu merakla bekleyenler arasındaki düşünce, oyunun birincisinden kesinlikle çok iyi olacağı şeklindeydi. Ama oyun piyasaya çıktığı zaman, herkeste bir hayal kırıklığı yarattı desek, pek yalan olmaz herhalde. Çünkü Lotus 2'de Lotus'un temelinden uzaklaşılmış bir hava vardı. Lotus'un en önemli özelliklerinden olan arkadaşınızla yarış ve araba geçme zevki bir nebze de olsa bu oyunda saf dışı bırakılmıştı. Yarışlar sıralamaya göre değil, zamana karşı yapılıyordu ve yarış sayısı azdı. Buna rağmen oyunda kullanılan teknikler açısından (grafikleri, müzikleri....) oyun beğenilmişti. Gene de "Arkadaşınızla zevkli bir araba yarışı için Lotus 1'i seçin" ilkesi yaygındı. Aradan biraz daha zaman geçti ve artık biz **LOTUS 3** ile oynuyoruz. Lotus 3 yani The Ultimate Challange, Lotus ve Lotus 2 karışımı bir oyun olarak karşımıza çıktı. Bu oyunun bazı yerlerinde Lotus 2'de oynadığınız pistleri de göreceksiniz. Peki nedir Lotus 3'ün Lotus 2'den farkı? Evet, bu fark, Lotus 3'te hem zamana, hem de arabalara karşı yarışabilmeniz ve üç arabadan birisini seçebilmeniz. Şunu da hemen belirteyim, oyunu hafif (!) zorlaştırmışlar. Biraz da oyunun oynanışına bir göz atalım.

Oyunu yüklediğinizde, onbeş ikondan oluşan bir menüyle karşılaşacaksınız. Şimdi bu menülere göz atacağız. Her sırada üç ikon, ekranda toplam onbeş ikon var (Yani bir başka deyişle 3X5 = 15). Yukarıdan aşağıya doğru sıraları incelemeye başlayalım:

1.SIRA:

Burada 1. ve 3. ikonlara oyuncu isimleri yazılıyor. İkinci ikonla ise oyuna başlıyorsunuz.

2. SIRA:

Birinci ikonda Player 1'in vites düzenini, ikinci ikonda yarışma şeklini, üçüncü ikonda ise Player 2'nin vites düzenini belirliyorsunuz. Vitesi, ya otomatik yapacaksınız, bilgisayar kendisi ayarlayacak; ya da, yok ben profesyonelim, kendi vitesimi kendim ayarlarım diyeceksiniz. Oyunu da iki şekilde oynayabilirsiniz. İster zamana, ister rakiplere karşı yarışın.

3. SIRA:

Bu sıradaki ikonlarda da pek önemli bir şey yok. Birinci ikonda Player 1, üçüncü ikonda Player 2 için arabanın hız kazanma biçimi, ikinci ikonda ise oynayacağınız pist ile ilgili bir ikon var. Arabayı, joystick'i ileri iterek veya fire'a basarak hızlandırabilirsiniz, ikinci ikonda beş tane resim göreceksiniz. Bu resimlerin ilk üç tanesi Level 1, 2 ve 3 için yapılmış olan pistler için. Dördüncü resim, kod yazarak herhangi bir yerden başlamak için kullanılır. Beşinci resim ise kendi yaptığınız pistler için.

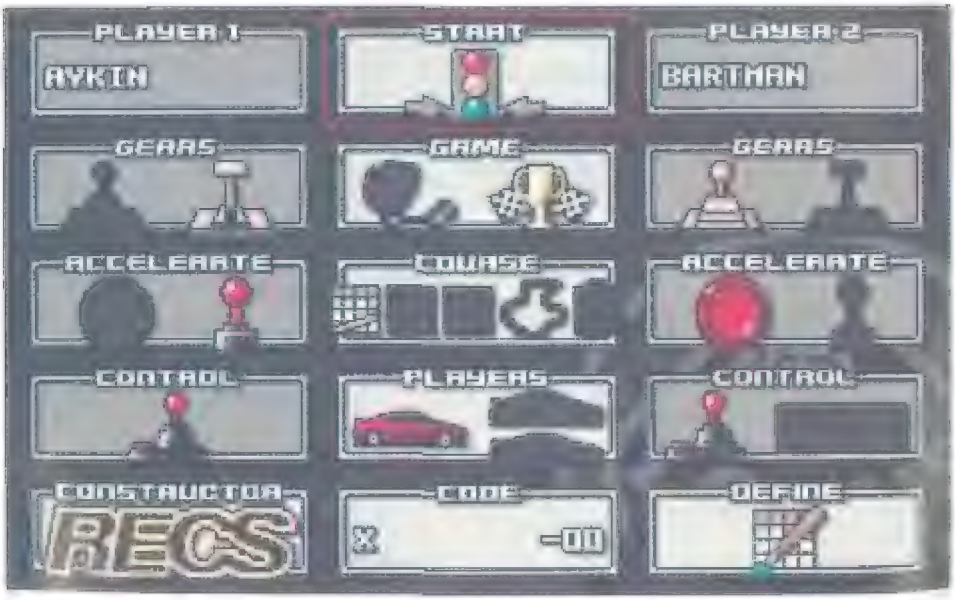
4. SIRA:

Birinci ikonda Player 1, üçüncü ikonda Player 2 arabayı neyle kontrol edeceğini belirler. Ortada duran ikinci ikonda ise. oyunu kaç kişi oynayacağınızı belirliyorsunuz. Player 1, kesinlikle joystick ile oynayacak; Player 2 ise ister joystick, ister keyboard ile oynayabilir. Keyboard ile oynarken şu tuşları kullanmalıdır:

L ==> İleri
; ==> Geri
Z ==> Sola
X ==> Sağa
SPACE ==> Fire

5. SIRA:

5. sıranın ikinci ikonuna level kodları yazabilirsiniz. Birinci ve üçüncü ikonlar ise birbirleriyle bağlantılı ikonlar. Birinci ikonla pist yapabilirsiniz. Buraya girdiğiniz zaman, karşınızda pist ile ilgili özellikler bulunan bir yerde olduğunuzu anlayacaksınız.



Sol üst köşede pistin türünü görüyorsunuz. Pistler iki şekilde oluyor. Birinci şekilde, aynı yerlerden hiç geçmiyorsunuz.

Yani her Checkpoint'ten sonra değişik yerdesiniz (TYPE A), ikinci şekilde ise daha önceki Lotuslarda olduğu gibi hep belli bir yerin etrafında dönüp duruyorsunuz. Ekranın sağ üst köşesinde yarışacağınız pistin kodu var. Bu kod dokuz harf ve iki rakamdan oluşuyor. Bunların ne işe yaradığını biraz sonra anlaytacağım. Bunlardan başka bu ekranda, pistin özellikleri birer birer verilmiş. Virajı, yokuşu, senaryosu, keskinliği, dikliği, virajlardaki dağıtıcılığı, uzunluğu, zorluğu ve engelleri. Bunların hepsinin bir yüzdesi var. Gelelim kodlardaki işaretlerin ne işe yaradığına. Koda yazdığınız harflerin hepsi, biraz önce yukarıda saydığım pist özelliklerini temsil ediyor. Bunlar, sizin vereceğiniz harflere göre belirleniyor. Rakamlar ise zorluk derecesini ortaya koyuyor. Ekranın en altında, tam onüç tane resim göreceksiniz. Bunlar da hangi yollarda gideceğinizi belirten işaretler. Mesela, karlı yol, rüzgarlı yol v.b.

Eğer kendiniz bir bölüm yapmak istiyorsanız, ilk önce birinci ikona **(CONSTRUCTOR)** girin ve kod tablosuna kodu yazarak pisti yaratın. Daha sonra buradan dışarı çıkın ve üçüncü ikona **(DEFİNE)** giderek kodu oraya girin ve böyle böyle devam edin. Bir bölümde en fazla dokuz tane pist yaratabilirsiniz.

Oyunda üç arabadan birini seçebileceğinizi söylemiştik. Bu arabaların ilki, **M200.** Uç araba içinde hızı en yavaş olanı. İkinci arabamız, oyuna adını veren, **ESPRIT TURBO SE.** Bu. M200'den daha hızlı. Son arabamız ise, **ELAN SE.** Bu araba, içlerinde en hızlı olanı. Tabii ki bir araba seçerken sadece hızına bakılmaz. Ben size sadece hızlarını verdim. Artık diğer özelliklerini de kendiniz okuyun.

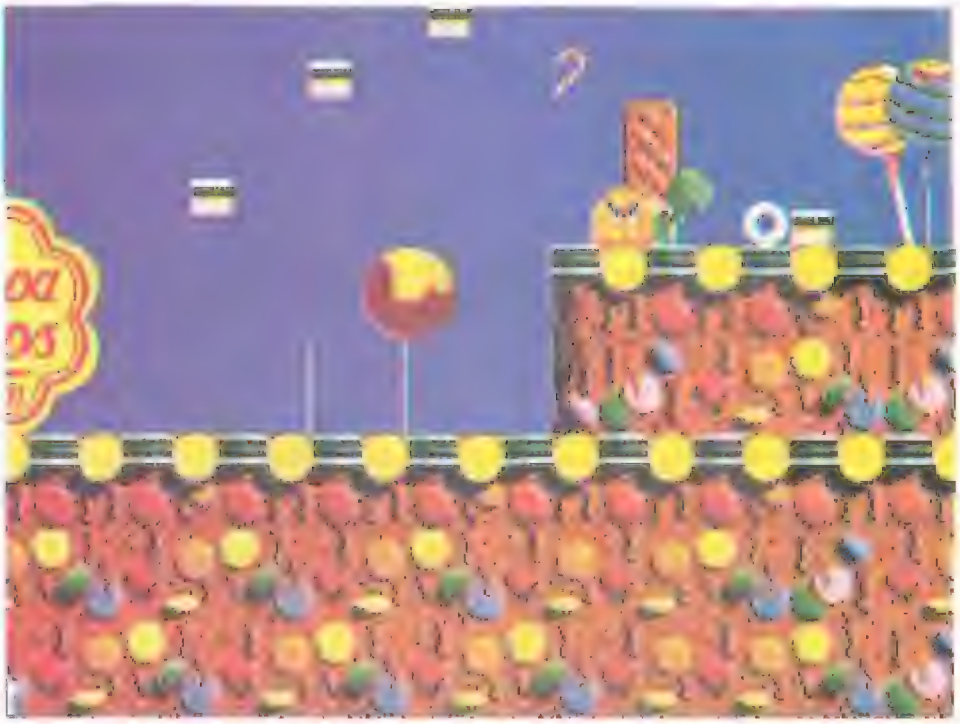
Oyuna başlamak için, **START** yazan ikonu klikledikten sonra, ilk arabanızı seçiyorsunuz. Daha sonra CD'miz karşımıza geliyor ve buradan dilerseniz müzik, dilerseniz Sound/Fx seçiyorsunuz. Bundan sonra oyuna başlayabilirsiniz.

Daha önce de söylediğim gibi Lotus 3, Lotus ve Lotus 2 karışımı bir oyun. Yeni eklenen senaryolarda bayağı ilginç olan şeyler var. Mesela rüzgarlı pistte giderken arabanın kayması gibi. **Lotus 3 The Ultimade Challange,** herşeyiyle başarılı bir çalışma. Bu oyunu alın veya almayın demiyorum. Çünkü eminim ki, siz Lotus 3'ü çoktan aldınız. Bu yazı Lotus 3'ün çıkışından yaklaşık bir ay sonra çıkacak. Eğer almayanlar varsa, onlara alın diye tavsiyede bulunabilirim. Bu arada şunu da belirteyim, oyunun level kodlarının hepsini, bu ayki AMIGA SALATASI köşemizde bulabilirsiniz. Hoşçakalın.

GREMLIN
2 DİSKET/512 KByte

GRAFİK	%94
SES	%92
OYNANABİLİRLİK	%88
GENEL	%91

ZOOL



Kağan ***ÜNALDI***

Arcade salonlarına girdiğimde **Street Fighter II** başta olmak üzere birçok dövüş oyunu başında büyük bir azamet yaşanıyor. Bunların yanında bazı kişiler ise **Pang** ve benzeri türdeki oyunları tercih ediyorlar. Oyunumuzun **Pang** ile bir ilgisi yok ama, **Zool** hızından dolayı size hep **arcade** makinalarında oynuyormuşsunuz hissini verecektir. Oyun gerçekten çok hızlı yapılmış, bunu sağlayan en büyük etken sanırım grafiklerin fazla detaylı olmamasından kaynaklanıyor. **Zool,** karıncaya benzeyen kurbağa kafalı, sevimli ve komik hareketler yapan bir yaratık. Fakat çok esnek hareketleri var.

Oyunu ilk oynayışınızda diğer oyunlardan çok hızlı olduğunu göreceksiniz. **Zool,** zaman zaman **Magic pockets'tan** alınma efektlere sahipl Oyunu genel bir sınıfa sok mak gerekirse **platform** türü olduğunu söyleyebiliriz. Kahramanımızın silahı seri bir şekilde attığı toplar. Ayrıca değişik bir spin atma tekniğiyle düşmanlarınızı toplu bir şekilde yok edebilirsiniz. **Zool, Magic pockets'taki** gibi ana leveller, parçalara bölünmüş. Tabii ki **level** sonlarında **bonus** ekranları var. Her level ayrı bir dünya ve oldukça uzun. Joystick kontrollerinde her hangi bir problem yok. Sadece dik duvarlara yapıştığınızda diğer oyunlardaki gibi yukarı çekip kahramanımızı hareket ettiremiyoruz. Ters köşeye zıplayıp tekrar platforma yapışmalısınız. Oyunun amacı, ara bölümlerin sonlarındaki ışınlanma makinesini bulmak. Bu süre içinde de önünüze çıkan her türlü objeyi alın. Böylece kredi ve puan kazanırsınız. Etrafta bölüm türüne göre sevimli yaratıklar dolaşıyor ve size saldırıyorlar. Bu yaratıklar öyle ejderhalar, vampirler falan değil, çok ilginç yaratıklar. Mesela birinci bölüm **şeker dünyası.** Her yer şekerleme dolu. Hatta arka planda dev çukulatalar, dev şekerler ve dondurmalar gibi birçok iştah açıcı nesneler bulunuyor. Zıpladığınız bazı platformlar bile jöleden! Bu hoşunuza gittiyse, düşmanlarınızı duyunca daha çok sevineceksiniz! Düşmanlarınız şekerlerden oluşan mikroplar ve lolipop adamlar (ne demekse?). Üç adet enerjiniz var. Herhangi bir düşmana çarptığınızda, enerjinizden bir tanesi azalacaktır. Bazı düşmanlardan çıkan ve havaya doğru hızla uçan kırmızı renkte enerjiler olabiliyor, bunları kaçırmayın. Düşmanları diğer bir yok etme metodu ise onların üstüne zıplamak. Zaten her yer kristalleşmiş durumda. Düşmanlar parçalanırken, kristal kırılması sesi çıkarıyorlar. Saatlerce bu yaratıkların üzerlerine zıplayabilirsiniz, gerçekten çok eğlenceli. Platformlar, düz bir alan yerine ara sıra yokuşlu ve yüksek tepeli yollar içeriyor. **Level** tasarımı o kadar iyi yapılmış ki, oyuna başlar başlamaz hemen atmosfere adapte oluyorsunuz. Yokuşları çıkarken ve inerken ayağınız kayabilir; sonlarında dikenlerle dolu bir zemin olabilir. Oyunda alanın geniş bir kısmını dikenler kaplıyor. Duvarlarda görünmeyen platformlarda birçok yerde tehlike var. Ayrıca yok edilemeyen bir çeşit mayın, duvarlarda hareket ediyor. Önünüze çıkan objelerin tamamı puan olmayabilir. Bazen aldığınız bombayla ekran patlıyor ve o anda görülen tüm mikroplardan kurtuluyoruz. Bazen de bir obje sayesinde ortaya kendi ikiziniz çıkıyor ve yaptığınız hareketleri simetrik olarak yapıyor. Bu sayede iki kat kuvvet elde ediyorsunuz. Bölüm sonundaki makinaya girebilmek için belli sayıda kredi toplamanız gerekiyor. Bu kredileri ekranın sol alt köşesindeki okun yanında görebilirsiniz. Ok ise, gitmeniz gereken yönü gösteriyor. Ekranda diğer görülen elemanlar ise sayılar, elde ettiğiniz puanlar, enerjiniz, zamanınız gibi klasik oyun kuralları. Şunu da unutmadan belirtelim ki, **zaman** oyunda sizi çok zor durumlarda bırakabilir. Bu yüzden hızlı olmalısınız. İlerledikçe karşınıza üzerlerinde **HIT** yazan kutular çıkacaktır, bunlardan hangisine vurursanız, öldükten sonra o kutunun önünden başlarsınız. Yani ilerledikçe, bu kutuları gördüğünüzde hemen onu aktif hale getirin. Yoksa en baştan başlarsınız. Bir de jöle platformlara çıktığınız zaman sizi yukarıya hızlı bir şekilde fırlatacaktır. Yukarıda mutlaka extra puan veya büyük yuvarlak şekerlerden vardır. Bazen de görünmeyen puanlar var; yukarılara zıpladığınızda bu puanları zor da olsa tesadüfen bulur ve çok sayıda puan alırsınız. İlk bölümde sizi en çok zorlayacak rakibiniz, lolipop adam-

lar olacaktır. Dünya sonunda, yine şekerden oluşmuş bir uçak size şekerleme bombalar atacaktır. Seri vuruşlarla onu yok edebilirsiniz. Fakat sakın uçağa temas etmeyin.

İkinci bölümde, **müzik** dünyası'ndayız. Her tarafta müzikle ilgili nesneler var. Düşmanlarınız da davullar ve çeşitli müzik aletleri, müzik setleri şeklinde yapılmış. Elbetteki ilk bölümdeki yaratıklardan daha zor yok oluyorlar. Ben size yine burada düşmanların üzerlerine zıplama tekniğini tavsiye ederim. Böyle daha çabuk yok oluyorlar. Bu bölümde yine güzel espriler kullanılmış. Bir kaynaktan çıkan müzik notalarına kapılıp havalanıyorsunuz (platformu geçmek için!). Oyun ilerledikçe daha zevkli oluyor. Fakat hoşuma gitmeyen tek nokta, yükleme. Oyunun yüklemesi sinir krizleri geçirtecek cinsten uzun ve yavaş. Yükleme dışında bir sorun yok. **Zool** bir ***GREMLIN*** yapımı, özellikle küçük yaştaki çocuklar için saatlerce oynanabilecek (çünkü yarısı yüklemede geçiyor.) bir oyun. Küçük çocuğunuz varsa, bu oyun tam size göre demektir. Tabii büyükler de boş vakitlerinde oynayabilir!!! Bir kez görülmeli. Yeni bir **arcade** oyunda görüşmek üzere.

GREMLIN GRAPHICS
2 DİSKET/512 KByte

GRAFİK	% 60
SES	% 60
OYNANABILIRLIK	% 78
GENEL	% 70

SUPER TETRIS

CEMAYGÜN

Her yazı yazmaya başladığımda yazıya iyi bir başlangıç yapmak için çabalar, sonra boşverip aklıma ilk gelen şeyi yazar geçerim. Hiçbir zaman nasıl başlamam gerektiğini bilemem. Bu sefer de kendimi zorlamadım ve paldır küldür başladım. Ama bu sefer haklıyım, çünkü bu işin başı yok. ilk ne zaman gördüğümü ve bana ne zaman bulastığını bilmiyorum. Tek bildiğim, uzun sure dayandığım ve yakın zamana kadar farkında olmasam da karşı koyduğum. Evet, ben de Tetris'in bir hastalık olduğuna inananlardanım. Oyunun her an oynanabilmesi, basit ve zevkli olması, uzun süre oynansa bile sıkmaması gibi özellikleri olması bile bu oyunun neden bu kadar çekici olduğunu veya kısa zamanda neden saplantı haline geldiğini açıklamıyor Yalnız bu oyuna ilk kaptırdığımda beni o kadar etkilemişti ki, uzun süre rüyalarımda Tetris ile boğuştum *(bu espri değil)*.

Süper Tetris, normal tetristen biraz farklı. Onun için oyunun nasıl oynandığını en baştan açıklayacağım. Oyuna başladığımız alan, yarıya kadar kutucuklarla dolu. Yalnız her satırda bir kutuluk alan boş. Böylece bu kutular kaybolmuyor. bildiğiniz gibi Tetris'te bir satır tamamen kutularla doldu mu *(boşluksuz)* o satır kaybolur ve üstteki satırlarda bir satır aşağı kayarak alçalırlar. Oyunun alanının üst yarısı ise boş. Üstten 4 kutucuktan oluşan şekiller düşmeye başlıyor. Her seferinde düşen şekli yukarı ok tuşuyla *(veya seçimimize göre joystick ve mouse yardımıyla)* döndürebilir, sağa veya sola oynatabilir veya aşağı tuşu yardımıyla düşüşünü hızlandırabiliriz. Amaç, doğru yere doğru şekilde yerleştirerek düzgün istiflemek, boşluksuz satırlar oluşturarak yokolmalarını dolayısıyla yukarı ulaşmamalarını sağlamak. Tabii gelen şekillerin hızının her bölümde arttığını söylemem gereksiz. Kısacası hızlanan bir tempoyla çabuk ve doğru karar verme savaşı yapıyoruz. Kutucuklar yukarı ulaşınca *(iyi dizilmemişler demek!)* oyun bitiyor. Super tetris bu noktada diğerlerinden ayrılıyor. Süper Tetris'te gelen parça sayısı sınırlı. Bu parçalar bitince de bölüm bitiyor. Yalnız parça sayısını satırları yok ederek yükseltmek mümkün. Sıra geldi, işin en can alıcı noktasına. Oyun alanının alt yarısındaki satırları (*oyunun başına doğru olan)* boşlukları doldurarak yok ettikçe, üstteki.satırlar alçalacağına altaki satırlar yükseliyor, ve alttaki boşluktan yukarı bir resim çıkıyor. Bu resim üst yarıya kadar yükselince, yani alt yarıdaki satırlar bitince bölüm tâmamlanıyor. Yukarıda kalan boş kutucuk sayısına *(dolavısıvla satırların azlığına),* kalan parça sayısına göre puan alıyor ve bir sonraki bölüme geçiyoruz. Super Tetris'in son bir farklılığı daha var. Her yok olan satırdan sonra satır sayısının iki katı kadar bomba inmeye başlıyor. Bu bombaların her biri bir kutucuğu yok ediyor. Akıllıca kullanılırsa bu bombalar oyunu oldukça kolaylaştırıyor. Ayrıca alt yarıda bazı kutucukların içinde şekiller var. Bu kutucukları bombayla patlatınca değişik efektler elde ediyoruz. Bu kutulardan içinde yıldırım gibi bir şekil olanı patlatınca, o kutunun bulunduğu satır tamamen yok oluvor. Bombayı andıran kutucuğu patlatınca, ftutuçuğun etrafındaki 6-7 kutucuk yok oluyor. İçinde 5 yazanı patlatınca da, şekil sayımız 5 artıyor. Evet, oyun kabaca böyle.

Son olarak oyunun başındaki seçeneklerden bahsedeceğim.

Difficulty level: Bu, oyuna başlayacağımız bölüm. Her bölümde şekillerin düşüşünün hızlandığını unutmayın.

Mode: Bu seçenekte oyunun diğer bir özelliği var. İstersek oyunu iki kişi oynayabiliriz. Yanlız bu pek çoğumuzun bildiği Twintris" oyunundaki gibi iki ayrı alanda oynanamıyor. Gelelim seçeneklere: Single Player ile tek kişi oynuyor. Single Player 5 min, Single Player 10 min, Single Player 15 min seçenekleri ile tek kişi belli bir süre oynuyor *(5, 10,15 dakika)*. Cooperative seçildiğinde oyun alanı bir kat genişliyor. Yine tek oyuncu onarmış gibi parçalar düşüyor. Yalnız bir parça düşmeye başladıktan kısa bir süre sonra ikinci bir parça da düşüyor, bunu da ikinci oyuncu kontrol ediyor. Böylece bir anda iki parça ile oyun devam ediyor, amaç yine aynı. Competetive seçeneğinde ise rekabet var. Burada ekran yine geniş, fakat her oyuncunun parça sayısı, puanı ayrı. yani iki kişi aynı geniş alanda birbirinden bağımsız tetris oynuyor. Aslında fazla bağımsız da değiller, çünkü birbirlerini etkileyebiliyorlar. Head-to-head ise tam anlamıyla bağımsız, iki ayrı alanda

ve iki ayrı Amiga'da oynanıyor. Kısacası kablo veya modemle aletleri bağlayıp öyle oynamak gerekiyor.

Control 1: Birinci oyuncunun ne ile oynayacağı. Klavye, mouse veya Joystick olabilir.

Control2: İkinci oyuncunun kontrol şekli.

Next piece: Bunu "on" konumuna getirdiğimizde, oynarken ekranın sağ üstünde o an düşen parçadan sonra hangi parçanın düşeceğini görebiliriz.

Sound effects: Ses efektlerini açıp kapamaya yarar.

Music: Müziği açıp kapamaya yarar.

Load game: Daha önce diske kaydedilmiş bir oyunu yükleyip oradan devam etmeye yarar.

Quit: Oyundan çıkmaya yarar.

Ayrıca oyun sırasında **"Esc"** tuşuna basarsak yukarıda menüler gözükür. Buradaki **"Game"** menüsü yardımıyla oyundan çıkabilir, yeniden başlayabilir, pause edebilir, kaldığımız yeri diske kaydedebiliriz **"Options"** menüsünde ise yukarda bahsettiğim birkaç seçeneğin aynısı vardır, ayarlamaları oyun sırasındada yapabiliriz.

Evet, yine yazının sonuna geldik. Oyunu ilk gördüğümde bayağı bozulmuştum. Çok renkten az renae kötü bir şekilde indirilmişe benzeyen *(belki gerçekten öyledir)* resimler hiç de ümit vaad etmiyor, fakat Tetris'te bunların hiç önemi yok. Oyuna kaptırınca ne grafikler kalıyor, ne ses. Klasik Tetris hastaları yeniliklere alışmakta zorluk çekebilir, fakat bu oyunu kesinlikle denemeleri gerek. Ne diyebilirim ki, oyunu alın işte!

MICROPROSE
1 MByte /1 Disket

GRAFİK	% 50
SES	% 60
OYNANABILIRLIK	% 90
GENEL	% 80

Ejderha Kulesi

Tunç Şatıroğlu

Kulemizden herkese merhaba. Bu ay yazıma başlamadan önce, bana gelen mektuplardan biraz bahsetmek istiyorum. Belki mektup yazan arkadaşlar henüz bir cevap alamadıklarından biraz öfkelenmiş olabilirler. Ancak bundan sonra bir gecikme olmaması için elimden geleni yapacağımı belirtirim.

Önce bu köşenin amacı nedir, ondan bahsetmek istiyorum. FRP çok büyük bir olay. Tüm FRP meraklılarına yönelik, değil bir köşe, koskoca bir dergi bile yeterli olamaz. Eğer bir köşe hazırlıyorsanız, alanlarınızı ister istemez daraltmak zorundasınız. İşte Ejderha Kulesi'nin amacı bilgisayar oyunları arasında ülkemizde pek anlaşılamamış FRP oyunlarını tanıtmak ve bunları sevdirmektir. Eğer bu tür oyunlarla oynamakta, ancak doküman yetersizliği çekmekteyseniz size bu engin okyanusun kıyılarını biraz olsun tanıtmaktır. Ayrıca FRP meraklısı arkadaşların birbirleriyle temas kurmasına çalışmak gibi henüz uygulamaya koyamadığım son bir amacı daha vardır. Şimdi sorunlarınıza bir bakalım...

Eye of the Beholder II, Büyük Sorun !!!

Bu köşeye gelen mektupların bir kısmı tamamen Eye of the Beholder II hakkında. Bu oyunda şu anahtarı nereden bulabilirim, şuraya nasıl girebilirim gibi sorular ve tam çözüm istekleri var. Evet, ister istemez bu oyunun tam çözümünü yayınlamayı düşünüyorum. Ancak bu arkadaşlar EOB II oynayarak FRP kıyılarına bir adım atmışlar ve daha ötesini merak ediyorlar. Sizlere şunu söylemeliyim: Bilgisayarda FRP, yalnızca EOB II değildir. Hatta EOB II, içinde arcade unsurları da taşıyan ve daha çok puzzle çözmeye dayanan, ancak bir FRP havasında olan bir çeşit hybrid oyundur. Yani ne tam FRP ne da tam arcade veya puzzle solving. Ama dediğim gibi yakında bunun tam çözümünü vereceğim.

EOB II'den başka hangi FRP oyunlarını tavsiye edersiniz?

Evet... EOB II tam anlamıyla bir **FRP** olmamakla beraber, insanları bu türe yöneltmek için çok yararlı bir oyun. Yeni başlayan arkadaşlar için SSI'nin Champions of Krynn, Pool of Radiance ve Gateway to Savage Frontier adlı oyunlarını tavsiye ediyorum. Aynca bu tip kılıç ve büyücülük zamanlarından hoşlanmıyorsanız, Buck Rogers Countdown to Doomsday var. 25. Yüzyıl'da Buck Rogers ile birlikte hain RAM'ın genetik mühendisliği sonucu yarattığı acımasız savaş Gennie Merine karşı mücadele edip Dünya'yı esaretten kurtarmasında, NEO'ya yardım ediyorsunuz.

Pool of Radiance, en eski oyunlardan ve grafikler ve oyundaki sınıflar açısından pek iyi değil. Ama bunlar sizi yanıltmasın. Bu oyunu oynayın. Karakterler yaratın. Ve sonra o karakterlerle Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades ve Pools of Darkness oyunlarında devam edin. Çok zevk alacağınıza ve yarattığınız karakterlerle bütünleşeceğinize emin olabilirsiniz. Forgotten Realms dünyasına ilk adımı bu oyunla atabilirsiniz.

Champions of Krynn ise, Dragonlance dünyası olan Krynn'de geçer. Bu oyun Pool of Radiance'tan çok daha güzel ve tarihi, yaratıkları. ırkları vb. daha ilginç. Bu oyunu da izleyen Death Knights of Krynn ve Dark Queen of Krynn adlı oyunlar var.

Gene bir Forgotten Realms serisi oyunu olan, ancak bu dünyanın batı kıyısında geçen bir macera da. Gateway to Savage Frontier. El kitabı olmadan oynamanın pek zevkli olmadığı bir oyun.Ama el kitabı varsa, çok zevkli bir macera. Ayrıca Treasures to Savage Frontier adında devamı da çıktı.

Ayrıca sizlere DRAGONLANCE ve FORGOTTEN REALMS hakkında elimden geldiğince çeşitli bilgiler vermeye devam edeceğim.

Oyunların Journal Entry'lerini yayınlayamaz mısınız? Acaba bunları İstanbul dışında nasıl bulabiliriz ?

Joumal Entry, bence şu anda yeryüzündeki en etkili kopya koruma sistemi. Evet yukarıda bahsettiğim tüm oyunların el kitabı var.Ancak bunları dergide yayınlayacak yerimiz yok. Ayrıca bunların fotokopilerini çeşitli dükkanlardan toplamak mümkün olmakla beraber zahmetli bir iş. Sonucu hakkında kesin bir söz vermemekle beraber bu el kitaplarından oluşan bir kitaplık düzenlemeye ve isteyenlere fotokopilerini yollamaya çalışılması için dergide Mahmure Abla'ya böyle bir teklifte bulunacağımı sizlere bildiririm.

Oyunlarda büyülü eşyalar nerelerde bulunabilir?

Doğrusunu isterseniz o kadar çok büyülü eşya buluyorsunuz İri, aklınızda tutmanız mümkün olmuyor. Büyülü eşyalar genellikle karşınıza sık çıkar. Ancak önemli olan bunları sıradan eşyalardan ayırdetmektir. Bunun için DETECT MAGIC büyüsü yaparsanız, büyücünüz bir süre boyunca büyülü eşyaları farkedebilecektir. Bu durumda bu eşyalann yanında bir '*' işareti göreceksiniz. Bu eşyanın tam adını öğrenmek için, bir dükkana gitmeli ve orada IDENTIFY yaptırmalısınız.

Büyülü eşyayı DETECT MAGIC yoluyla bulmak, size çok sorun yaratacaktır. En azından büyücünüz, Magic Missile veya Sleep yerine bu büyüyü ezberlemiş olacak. Bunun yerine her bulduğunuzu alıp sonra bir Detect Magic yaparsanız, bu sefer adamlarınız ağırlıktan hareket edemez hale gelecekler. Bu yüzden şu taktiği denemelisiniz. Aklınızı kullanın !!!

Büyülü eşyalar, genellikle önemli rakiplerde veya liderlerde bulunur. Yüksek dereceli oyunlarda bazı sıradan asker durumundaki lerde bile, standart ekipman olarak büyülü silahlar bulunabilir. Buna siz karar vereceksiniz. Mesala birkaç Kobold ile karşılaştınız. Herhalde savaş sonunda ele geçirdiğiniz 4 adet Short Sword'un büyülü olduğunu düşünmezsiniz. Ancak bir Kobold kralını öldürünce bulduğunuz Short Sword, büyük ihtimalle büyülü bir silah olacaktır. Aynı şekilde bir yerde bir hazine buldunuz ve bazı eşyalar da var.- Bunların da büyülü olması ihtimali çok yüksektir.

Büyülü eşyaları bulmak, biraz da tecrübe işidir. Zamanla bunu öğreneceksiniz.

Muhakkak bir FRP kulübü oluşturulsun, dışarıdan kitaplar, masa üstü oyunlar getirilsin!!!

Evet arkadaşlar, sanırım artık birşeyler yapmamın zamanı geldi.Bu köşe elbette yalnızca bilgisayar oyunlarıyla sınırlı kalmamalı ve bilgisayar oyunları sadece gerekli, ancak yalnızca masa üstüne geçiş için bir basamak olmalı. Bu nedenle bu köşede kendi çapımızda bir topluluk oluşturmaya çalışacağız. Mektuplarınızı bekliyorum. FRP ile ilgili, ilginç veya komik olduktan sonra her konuda olabilir. Çünkü FRP'de amaç, kazanmak değil eğlenmektir.

Bu arada FRP oyunları çok çeşitli: ama şöyle bir genelleme yaparsak, umarım çok rahatsızlık vermeyiz. Hem sizden de bu listeye ekler bekliyoruz (Ben ve diğer FRP hastası arkadaşlarım).

1-AD&D 2nd Edition (TSR)
a- Forgotten Realms
b- Dragonlance
c- Ravenloft
d- Dark Sun vb...
2- Top Secret S/I (TSR)
3- Marvel Super Heroes (TSR)
4- Buck Rogers (TSR)

Şimdi FRP'ci arkadaşların isim ve adresleri. Telefon numaralarınızı rahatsız olabilirsiniz düşüncesiyle yayınlamıyorum. Ama numaranızın yayınlanmasını istiyorsanız, lütfen bunu özellikle belirtin. Benimle tanışmak isteyen arkadaşlarla de tanışmak istiyorum. Ancak bütün iz boyunca zamanımı hafta arası günleri işe giderek, aksamaları DRANLANCE veya RAVENLOFT oynaık ve hafta sonları yalnızca DRAGONLANCE veya RAVENLOFT oynarak geçirdim. Ama artık okul açıldığı için biraz daha fazla zamanım olacak. Eğer İTÜ, Ayazağa Kampüsü'nde iseniz, beni bulmanız kolay.Fen Edebiyat Fakültesi Matematik Mühendisliği **Bölümü'nden** veya sinema kulübünden beni bulabilirsiniz. Ayrıca vaktim olduğu zaman ben sizlerle temas kurmaya çalışacağım. Bunu ben de isterim.

Kulüp oluşturma işine önayak olan arkadaşların isim ve adresleri:

Orkun Peşinci:AD&D 2nd Edition (deneyimli DM ve PQ.Dark Sun, Dragonlance, Forgotten Realms, Ravenloft, Al Quadim vb. oynuyor.

Adres: Fulya Caddesi. Yıldızay 2 apt. daire:32 Mecidiyeköy/lstanbul

İsteği: Dark Sun "Freedom" modülünü oynamak üzere profesyonel DM ve PC (Dragonlance Classic ile devam edilecek).

Orkun, büyüleri neden bilgisayar ile bağlantılı yazdığımı sormuş ve bazı düzeltmeler yapmış. Arkadaşlar, ben bu köşede öncellikle bilgisayar oyunlarındaki büyüleri ve eşyaları anlatmayı kendime hedef aldım. Yazımın başında da belirttiğim gibi, amacım bilgisayar oyunları oynayan bir kitleye bu tür oyunları tanıtarak onları birer FRP oyuncusu yapmak ve bu dünyanın havasından biraz olsun kurtararak başka tür eğlencelerle tanıştırmak. Siz zaten FRP'nin içindeyseniz, ben kalkıp size birşeyler öğretebilecek durumda değilim.

Başar Tuna THE RULER(c)

FRP ve özellikle SSI oyunları hayranı.

Adres:Eserköy Sitesi 2B/1, Ümitköy 06530 Ankara

EOB II konusundaki sorunlarınız bu oyunun tam çözümüyle giderilecektir. Ultima VI konusunda yapabileceğim birşey yok.- Gateway to Savage Frontier'e gelince...

Heykelcikleri Luskan. Purple Rocks (Luskan'dan adalara yolculuk yapın. Geriye dönüş yolunda heykeli bukağınız adaya çıkacaksınız) ve Llorkh'ta bulabilirsiniz. Son heykeli bulmak için High Forest'te Star Mounts'a tırmanmalısınız. Burayı bulmak için elinizde oyunun el kitabı yoksa yapmanız gereken Secomber yakınlarından başlayıp büyük bir ormanın içine giren nehri takip etmek. Bu nehir sonunda dağların eteğinde bitecektir. İşte oralarda dağlara çıkmak için bir hayvana yardım etmelisiniz. Dört heykelciği de bulunca, Ascore şehrinin kalıntılarına gidin. Ve bir sürprizle karşılaşmaya hazır olun.

Yusuf Özgür Doğru

FRP'den SSI'nin Forgotten Realms ve Dragonlance oyunlarından hoşlanıyor.

Adres:Süleyman Felek Cad,Konak Eczanesi, ORDU

M. Sinan Gönül

FRP ile yeni tanışmış, 1Mb Amiga 500 kullanıcısı bir arkadaşımız. EOB II ile ilgili sorularının cevabını yakında bulacaksın.

Adres:Pembe Köşk Konut Sitesi C-2 Blok No:8, Çankaya/Ankara

Lütfen yazdığınız mektuplarda adresinizin ve telefon numaranızın yayınlanıp yayınlanmayacağını belirtin.

Sizden başınızdan geçen FRP ile ilgili ilginç veya komik olayları yazmanızı bekliyorum. Anladığım kadarıyla sizlerden gelen istekler bu köşenin insanların hikayelerini anlattığı, sohbet şeklinde yazılmış bir köşe olması gerektiği doğrultusunda. Evet, bu durumda kulemizin girişine derhal bir maceracılar tavernası ekliyoruz. Bu tavernada her maceracının söz hakkı vardır; ancak genelde Alex Quicksilver the Bard konuştuğu için diğer insanlara. Dwarf ya da Elf'lere sıra gelmez.

Selam, ben Alex. Biıgün St. Ike ile konuşuyorduk. Söz DMlerden açılmıştı.Ve normal olarak DM denince aklımıza ilk gelen isim DM Nezih oluyordu. St. Ike bana Alex dedi. bak sana ne anlatacağım. Birgün DM Nezih ile AD&D oynuyorduk. Ben o zamanlar bir 19. Level Ranger olmuştum. Elimde de Hammer of Thunderbolts vardı. Zırhlan falan da siz düşünün.- Bir koridora girdim. Koridorun sonuna varmak iki round sürüyordu. Ancak DM Nezih, karşımıza çok kötü bir rakip çıkartmayı gene becermişti. Karşımızda bir 20. Level Barbarian vardı. Potion of Speed içmişti. Aşırı derecede kuvvetliydi ve elinde büyülü bir Fine Long Bow vardı. Ayrıca attığı okların da +bilmem kaç olduğunu DM Nezih bilir. Tabii bu adamın Fine Long Bow ile double specialize yaptığını da söylemek yanlış olmaz. Tüm bunlardan başka, bu barbarian bir çelik yığının ardından ok attığı için hammer ona ulaşamıyordu. Sözün kısası, onun yanına vardığımda Hit Pointlerim artık eksiyle ifade ediliyordu. Ve oyunu orada bırakıp gittik.

İşte 19. level olunca bir ejderha nefesin-

den bile kurtulabilirsiniz; ama DM Nezih'in eline düşerseniz, vay halinize!!! Sonra ben birgün Ravenloft'ta vampirken bir topaz dragona rastlamıştım. Tam topazı drain ediyordum ki...
Evet Alex, bu hikayeni başka zaman anlatırsın. Şimdi Zokanın büyücülük kursuyla devam ediyoruz.
Zokan'in Büyüler Kitabı Bölüm 4
4. Düzey Magic User Büyüleri:
Uzun bir aradan sonra Zokan yine karşınızda. Bu düzeyden 9 tane büyü göreceksiniz. 4. düzey ilginçtir.

Büyüler Fireball'dan sonra sanki güçsüzmüş gibi gelir ancak değildir. Çünkü bazı yaratıklar 4. düzeyin altındaki büyülerden etkilenmezler. Bazı yaratıklar da alevden etkilenmez. İşte o zaman 4. düzeye ihtiyacımız olur.

Charm Monster: Charm Person gibi ancak tüm canlıları etkileyen bir büyüdür. Bu büyü 2d4 bir hit dice hedefi (HPsi 8 ve altında), ld4 iki hit dice hedefi, ld2 üç hit dice hedefi ve hit dice 4 ve üzerinde bir hedefi etkiler. Sağlam büyüdür.

Confusion: Confusion 2d8 hedefi etkiler. Bunu daha çok bir grup düşmana karşı kullanmak yararlı olur. Etkilenen hedeflerin kafası karışır. Her round bir saving throw yapmak zorunda kalırlar. Bu büyünün etkisine girenler ya durup kalırlar, ya korkudan kaçarlar ya da kendi adamlarına saldırırlar.

Dimension Door: Bu kapıyı kullanan büyücü, savaş alanı içersinde görebildiği herhangi bir yere kendini teleport edebilir. Böylece kaçmak istediklerinde bunu yaparak hemen kurtulabilirler.

Fear: Fear büyüsü, saving throw yapamayan hedeflerin savaş alanını korkuyla terketmelerine neden olur. Dikkat etmezseniz, kendi adamlarınızı da etkileyebilirsiniz.

Fire Shield: Pis bir büyüdür. Büyücü bir kalkan oluşturur. Bu sıcak ya da soğuk bir kalkan olabilir. Büyücüye vuran, vurduğu kadar damage verir: ama iki mislini geriye aln. Ayrıca büyücü kalkanın karşıtı olan büyülerden yarım damage alır. Ancak kalkanın türünde büyüler, iki misli damage verir. Yani sıcak bir kalkan yapmış arkadaş fireball yediğinde, dağıldı demektir.

Fumble: Hedefin hareket etmesini **ve** saldırmasını engelleyen bir büyüdür. Hedef saving throw yapsa dahi, hareketleri ve saldırıları yarı yarıya azalır.

Ice Storm: Merkezden iki kare uzaklıktaki bütün hedeflere 3d 10 zarar verir. Saving throw yoktur. Hatta Resist Cold büyüsü etkisinde olanlar bile aynen zarar görürler. Bu büyüyü özellikle ateşten etkilenmeyen, ancak soğuktan iki misli zarar gören yaratıklara karşı kullanmalısınız.

Minor Globe of Invulnerability: Bu bir küredir. Büyücüyü içine alır. Sizi 1, 2 ve 3. düzey büyülerden korur. Yani Fireball bile sizi etkilemez. Eğer Fire Shield de yapmışsanız, bu kombinasyon çok etkili olacaktır.

Remove Curse: Büyülü bir eşya buldunuz ve hemen onu READY yapıp denemek istediniz. Ama bir de baktınız ki, bu size yarardan çok zarar getiriyor. Lanetli bir eşya tutuyorsunuz veya lanetli bir zırh giydiniz gibi görünüyor. Bu lanetten kurtulmanız için işte bu büyüye ihtiyacınız var. Yoksa vay halinize.

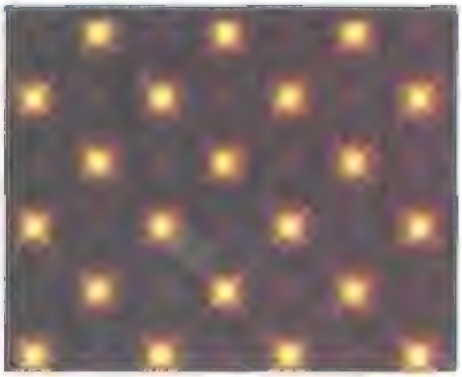
Evet, bu aylık da bu kadar. Önerilerinizi ve eleştirilerinizi bekliyorum. Gelin bu köşeyi nasıl geliştirebileceğimizi beraber düşünelim. Bir başka macerada buluşmak üzere...

031 (Mert ÖZTOPRAK)

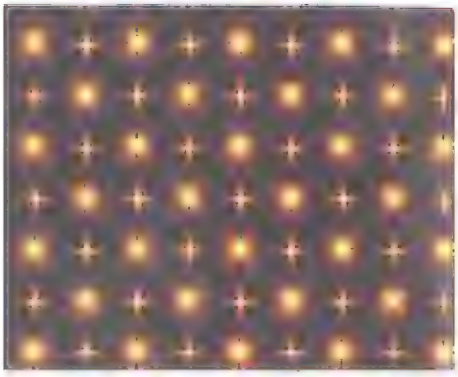
032 (Mert ÖZTOPRAK)

033 (Mert ÖZTOPRAK)

034 (Mert ÖZTOPRAK)



035 (Mert ÖZTOPRAK)



036 (Mert ÖZTOPRAK)

037 (Kaan PEKER)

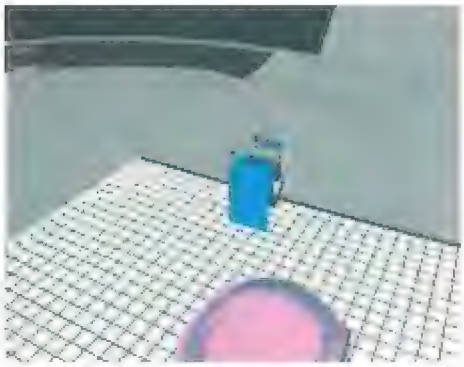
038 (Kaan PEKER)

039 (Kaan PEKER)

040 (Kaan PEKER)

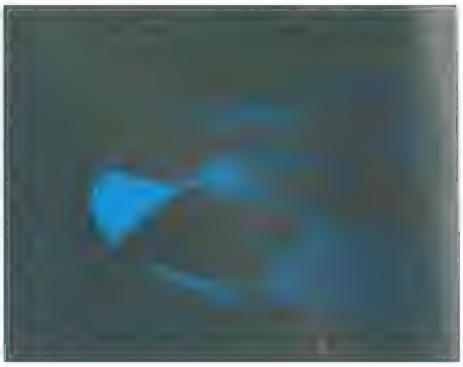
041 (Kaan PEKER)

042 (Kaan PEKER)



43 (BİRHAN TAŞKIRAN)

44 (BİRHAN TAŞKIRAN)



45 (BİRHAN TAŞKIRAN)

46 (BİRHAN TAŞKIRAN)

47 (BİRHAN TAŞKIRAN)

48 (BİRHAN TAŞKIRAN)

49 (ALP AKDEMİR)

50 (CEM HAMAMCI)

51 (BİLGİN ONACAN)

52 (BİLGİN ONACAN)

53 (BİLGİN ONACAN)

54 (BİLGİN ONACAN)

55 (Boğaç GÜVEN)

56 (Boğaç GÜVEN)

57 (Ceyhun ÖZATA)

58 (Ceyhun ÖZATA)

59 (Ceyhun ÖZATA)

60 (Ceyhun ÖZATA)

61 (E. Çağrı TAŞKIRAN)

62 (E. Çağrı TAŞKIRAN)

63 (E. Çağrı TAŞKIRAN)

64 (E. Çağrı TAŞKIRAN)

65 (E. Çağrı TAŞKIRAN)

66 (E. Çağrı TAŞKIRAN)

67 (Ekim KAYA)

68 (Ekim KAYA)

69 (Ekim KAYA)

70 (Emre UZUNOGLU)

71 (Emre UZUNOGLU)

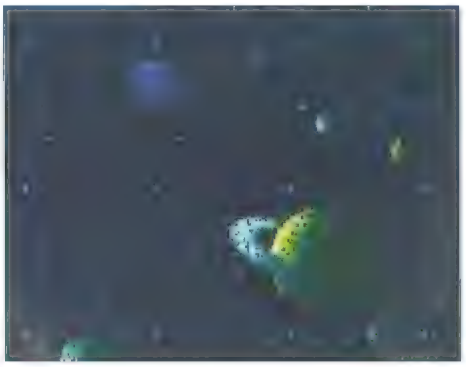
72 (Emre UZUNOGLU)

73 (Erdal DEVRİM)

74 (Erdal DEVRİM)

75 (Erdal DEVRİM)

76 (Erdem KÜÇÜK)



77 (Erdem KÜÇÜK)

78 (Erdem KÜÇÜK)

103 (Bora DAYIOGLU)

104 (Bora DAYIOGLU)

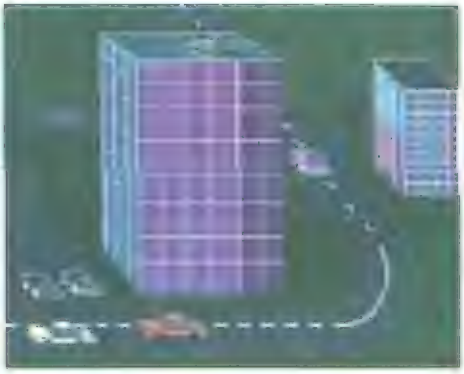
105 (Bora DAYIOGLU)

106 (Bora DAYIOGLU)

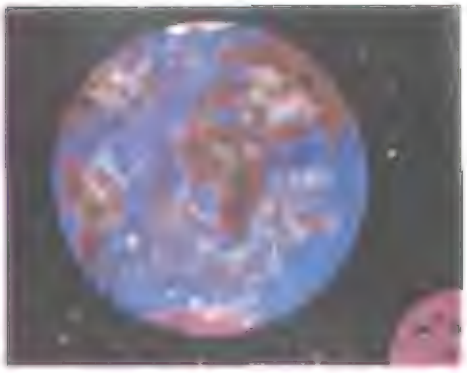
107 (Bora DAYIOGLU)

108 (Bora DAYIOGLU)

109 (Recep ATATANIR)



110 (Sayan PEKER)



111 (Sayan PEKER)

112 (Salim BAYRAKTAROĞLU)

113(SerkanBİRKAN)

114(SerkanBİRKAN)

Kağan ÜNALÜI & Can MİLÜON & Güçlü ■ ÖZDUMAN

HEP BERABER SHOW TIME'LAMAYA DEVAM EDİYORUZ!!!

Tüm demo severler *(demonyaklar),* hepinize merhaba!!! Show Time tüm hızıyla devam ediyor. Aslında biz bu sayfayı hazırlamak için uğraşırken hergün yeni ve mükemmel demolar ülkemize geliyor. Geçen ay biraz nostaljik takıldık. Bu ay size en son demoları tanıtacağız. Yazımızın sonunda gerçek Eurocharts ve haberleri bulabilirsiniz. Şimdi size bu ay listemizde bulunan demoları ve yapan grupları verelim:

RAY OF HOPE 2 - Majic 12 92
NOVA MEGADEMO - Nova 92
RUNAWAY - Logic Productions 92
DEJAVU-Anarchy 92
APOCALYPSE - Gods 92
SOUND VISION - Reflect 92
TIME ZONE - TRSI92

Şimdi sırada **MAJİC 12** grubunun hazırladığı Ray of Hope demosunun devamı olan **RAY OF HOPE 2** var.

Demonun programını üç coder yapmış. Bu coderlar **Avantage, Version** ve **Ultravox.** Demonun mükemmel grafiklerini **Rack** hazırlamış. Bu grafikerin özelliği, hazırladığı mükemmel grafikleri siyah beyaz bir televizyonda hazırlamış olması. Grafiklerini görünce gerçekten akıl almaz güzellikte olduğunu anlayacaksınız. Acaba böyle bir demonun müziğini kim yapmış olabilir? Belki siz tanımazsınız ama, müzik **Dr.Bully'e** ait. Bir dinleyin, kulaklarınız müzik duysun. Bu demo **512** KB'ta çalışıyor ve tek disket uzunluğunda. Demoda trackloader sistemi kullanılmış. Şimdi demomuzun tanıtımına geçelim.

Disketi taktığınızda, kısa bir yüklemeden sonra karşınıza muhteşem bir Majic 12 logosu çıkıyor *(5 Bitplane).* Gene kısa bir yüklemeden sonra hala nasıl çizdiğini çözemediğimiz bir Ray of Hope 2 logosu çıkıyor. Demo birincisinde olduğu gibi **Interference** part'ı ile açılıyor. Burada plasma türü bir efekt kullanılmış. Interference partından sonra ekranımıza gerçekten çok güzel bir **Copper Plasma** çıkıyor. Bu bölümden sonra **Sinus Plotter** kısmı var. Şimdi sırada yeni bir **RGB Plasma** var. Burada sırayla üç adet mükemmel RGB Plasma var. Eğer aranızda mükemmel bir **Full Page Logo** görmek isteyenleriniz varsa, Rack'in çizdiği Majic 12 logosu sizi büyüleyecek. Bu bölümden sonra bir Majic 12 **Filled Box Vector** var. Sırada Majic 12 grubunun **Greetings Listesi** *(Selam gönderilen grupların listesi)* var. Bundan sonra bizim çok ilgimizi çeken bir bölüm var. Bu bölümde bir tünel içinde oldukça hızlı bir şekilde ileri geri gidiyoruz. Birkaç saniye sonra tünelden çıkıyoruz ve ekrana hızlı bir şekilde Majic 12 **Filled Vector Logo** geliyor. Sırada Majic 12 grubunun **Member Listesi** *(Eleman listesi)* var. Burada elemanın çalıştığı ülke dalgalanan bayrak ile belirtilmiş. Member listesinden sonra, ekranımıza yanlış saymadıysak 36 adet topdan oluşan **Vector Ball** parti geliyor. Bu parttan sonra kısa bir yükleme ile **End** Part'a geliyoruz. Burada göreceğiniz logo ve font, birer **Rack** harikası. Biraz bekleyip scroll text'e bakarsanız font'un tamamını *(A'dan, T'ye kadar)* görebilirsiniz.

Bu demo. gerek grafik, gerek code ve müzikten tam not alabilir. Eğer arşiviniz için kalıcı bir demo arıyorsanız, size bu demoyu kesinlikli alın deriz.

Sıradaki **NOVA MEGADEMO,** bir Fransız grubu olan **Nova** tarafından bir demo competition *(demo yarışması)* için hazırlamış. Demonun programını **DTS** yapmış. Demonun ilginç grafiklerini üç grafiker hazırlamış: **GFA, DJIBI, CYGNUS.** Müzikler ise **The Sampie Mixers** imzasını taşıyor. Bu demo da **512** KB'ta çalışıyor ve yine trackloader sistemi kullanılmış.

Demomuzun ilk disketini taktığımızda, karşımıza Hi-res bir Nova logosu çıkıyor. Kısa bir yüklemeden sonra, gerçekten çok beğendiğimiz bir bölüm başlıyor. Burada George Michael'in bir şarkısının kısa bir bölümü kullanılmış. **Filled Vector Box'in** bir yüzüne gömleği, papyonu ve ceketi olan, fakat yüzü ve bacakları gözükmeyen bir insan yerleştirilmiş. Mikrofonun önüne gelen bu obje önce sizi selamlıyor ve dijital bir ses ile demoya hoşgeldiniz diyor *(Tabii ki Türkçe değil, hehee.'H).* Bu bölümden sonra Nova logosu yukarıdan aşağıya doğru pixel pixel oluşuyor. Bu logodan sonra, bizce mükemmel denilebilecek düzeyde bir üç boyutlu bitmap "presents" logosu var. Daha sonra ise full screen interlace Freedom isimli bir resim ekranımıza geliyor. Bu güzel resimden sonra ekrana **real time fractal bob** geliyor. Burada safirin üstüne çeşitli **fractal calculation** yapılıyor ve bu bob ayrıca ekranda dolaşıp, zıplıyor. Daha sonra gelen **RGB Vector** gerçekten çok iyi code edilmiş. Uzayda yıldızların içinde ufak bir yolculuktan sonra gene bir **RGB Vector** ekrana geliyor. Bu parttan sonra **Djibi** tarafından çizilmiş müthiş bir resim ekrana geliyor ve ikinci disket isteniyor. Hemen kısa bir yüklemeden sonra ekranda Nova logosu ve bir **Glenz Vector** beliriyor. Şimdi sırada demonun ilginç ve akıcı partlarından biri var. Ortada safir, içinde dönen üçgenlerin ve bunun altında bir platformun bulunduğu ekrana elinde silah olan bir insan geliyor ve **Pang, OOOPS UP** türü bir oyun gibi safiri vuruyor. Bu safir allı parçaya ayrılıyor ve bu parçalar da birer top halini alıyor. Bu toplar ekranda zıplıyorlar ve üçü yok oluyor. Alttaki platform kayboluyor ve kalan üç top değişik bir çeşit objeye dönüşüyor. Ekranın üstünden aşağıya doğru dönerek gelen karelere bölünmüş bir platform hızlı bir şekilde kayboluyor. Ekrandaki üç obje, birer ışık kaynağı haline geliyor. Bunların biri yeşil, biri kırmızı, biri de mavi. Yere yaklaşanın rengi ile aşağıda plasma türü bir efekt yapılmış. Mutlaka görünü! Bu mükemmel parttan sonra, ikinci disketin başındaki Nova logosunun fontu ile yapılmış aşağıdan yukarıya doğru kayan bir scroll text var. Bu scroll text bazen genişliyor, bazen de ekrana yaklaşıyor. Üzülerek **END PART'a** geliyoruz. Bazılarınızın "Bu demo iki disketten oluşuyorsa, neden bu kadar kısa sürdü!!!" dediğini duyar gibi oluyorum. Bunun nedeni şu: Demonun sonundaki açıklamalar kısmımda yazdığına göre, bütün partlar real time olarak code edilmiş. Gerçekten inanılmaz, değil mi? Neyse End Part'ta gene Djibi tarafından çizilmiş mükemmel bir resim var. Aşağıdan yukarıya doğru kayan scroll text'i okumanızı tavsiye ederiz.

Nova Megademo, bizden iyi not aldı. Arşivinizde bulunmasında fayda var.

Şimdi sırada güzel bir yapım var: **RUNAWAY.**

Bu demo, 1992 yılında **LOGIC PRODUCTIONS** tarafından **2000 A.D.** için hazırlanmış. Demonun programını **CASH** yazmış. Grafikler **ART** ve **CASH** tarafından çizilmiş. Müzikler ise **SID** ve **DEATHJESTER** tarafından compose edilmiş. Bu demo **1MB** chip ya da fast memory istiyor. Demoda gene trackloader sistemi kullanılmış. Demonun ilginç yanı, ikinci disketinde iki oyun bulunması. Bu oyunlardan biri olan **TETRİS,** gerçekten çok güzel ve Tetris hastalarını bizce memnun edecek düzeyde *(Ama gene de Twintris rules!'.!).* **Diğeri ise MANIC BALL** adını taşıyor. Bu bir zeka oyunu. Şimdi demomuzun tanıtımına geçelim.

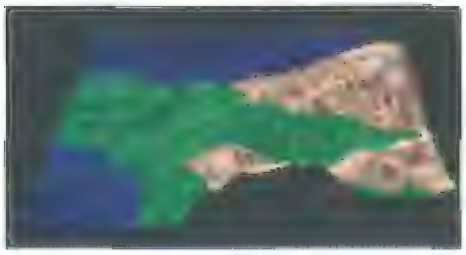
Demonun ilk parti, gerçekten oldukça ilginç. Bu partta kahramanımız olan Cash (!), bilgisayarını çalıştırıyor ve Walker adlı yürüyen robotu (!) aktif hale getiriyor. Sonra Navigatin programını ve otomatik pilotu çalıştırıyor [Ne ilginç!)]. Burada üç boyutlu bir robot, fractal programı ile hazırlanmış bir yerde dolaşıyor. Daha sonra sistemi kontrol ediyor. Kalkanının düşük seviyede çalıştığını anlıyor. Bu arada bilgisayar güdümlü bir füzenin Walker üzerine fırlatıldığını ve 33 saniye içerisinde hedefe ulaşacağını bildiriyor. Cash önce kalkanın seviyesini yükseltiyor, sonra da bütün kalkanı

Walker'in kafasına yüklüyor. Birkaç saniye sonra füze gene bir fractal programı ile çizilmiş dağın arasında beliriyor ve sonra da hedefe ulaşıyor. Sonuç kısa bir yüklemeden sonra ekranımıza geliyor. Hasar raporunu alan Cash, patlama sonucu büyük hasar gören bacakları kafadan ayırıyor ve uçuşa hazırlıyor. Bu bölümde üç boyutlu obje, gene Uç boyutlu yeryüzünün üstünde uçuyor. Bu parti mouse"u klikleyerek geçtikten sonra, ekranımıza bir menü geliyor. Bu menüde hangi oyunu oynamak istediğimizi seçiyoruz. Buradaki bilgileri joystick yardımı ile yukarı ve aşağıya doğru iterek görmek mümkün. Oyunu seçtikten sonra ikinci disket isteniyor. Şimdi buradaki oyunları bir inceleyelim.

Tetris, bildiğimiz tefrişlerle bazı farklılıklar gösteriyor. Bazen oyunu oynarken ekran tersine dönüyor ve sizi şaşırtıyor. Taşların hızı değişiyor, bomba ile boşluklar yok ediliyor. Kısacası iyi bir tetris. Gerekli diğer bilgileri oyunun başındaki scroll text'te görebilirsiniz.

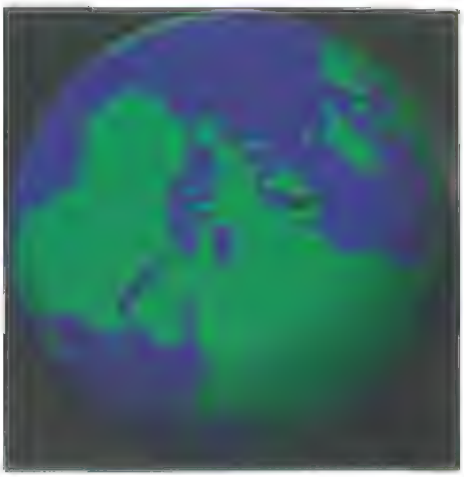
Diğer oyun olan Manic Ball'da, bir topu iki boyutlu bir platform üzerinde tutmaya çalışıyoruz. Burada eğimi joystick ile ayarlıyoruz.

Runaway, diğer demolar gibi hep aynı efekti göstermeyen, değişiklik yaratan bir demo. Özellikle ikinci disketteki oyunlar ilginizi çekecek. Grafikler ve müzikler çok kaliteli denilebilir. Demoda kullanılan vektörler de oldukça hızlı ve ODYSSEY demosunu aratmıyor. Ama vektör sayısı oldukça az. Bu kadar iyi bir hikaye, aslında daha güzel de yapılabilir. Ama gene de almanızı şiddetle tavsiye ederiz.



Dejavu - *ANARCHY*

Bu ayın en iyi **TRACKMO'su Quartz** grubunun **yaz konferansı** sırasındaki **demo yarışmasında** yapılan **Dejavu** demosu. Demoyu **Anarchy** grubu elemanları yapmış. Aynı zamanda bu demo yarışmada da birinci olmuştur. Genellikle bu demolar günler boyu süren **copy partiler**'de yapılır. Böylece profesyonel kişiler bir kez daha belli olur *(no LAMERS!.'.')*. Nedeni ise bu güzel demolan, özellikle full disk *(Trackmo)* yapımları hazırlamak **Anarchy** gibi büyük grupların işidir. Demonun programcısı **Paradroid, Anarchy** grubunun profesyonel **Demo programcısıdır.** Diğer usta kişiler arasında sanırım artık hepinizin tanıdığı **Nuke** geliyor. **Nuke** demonun akıcılık sağlayan yüksek kaliteli müziğini **party** içerisinde hazırlamış. Bu kişi şu anda piyasayı sarsan yüksek tirajlı oyunların müziklerini hazırlıyor. Ö yüzden sizlere yabancı olduğunu zannetmiyorum. Yanılmıyorsam son müziklerinden bazıları da **Jaguar** adlı oyunda kullanılmıştı. Oradaki kaliteyi herhalde biliyorsunuz. Her neyse, demonun grafikerlerini unutmayalım. Bu işte yine büyük isimler konuşuyor; 3D demo'dan hatırladığımız **Slash** ve **Anarchy'nin** diğer dev grafikeri **Krest,** bu demonun **bitmap** grafiklerini hazırlamışlar. Disket takıldığında hızlı bir **DMA trackloader** ile demo yükleniyor. Kısa bir süre sonra ekrana değişik açılarda hareket eden baloncuklar gelecek ve ardından güzel çizilmiş bir **Dejavu** logosu ile demonun esas bölümü başlayacak. Demo sırasında akıcılık çok iyi sağlanmış; yani bazı demolar gibi, ekrana bir vektör çıkarılıp saatlerce oynatılarak seyredenlerin kafasını bulandırmıyor. Son çıkan Trackmo'larda ortak bir özellik var giyim, yemek, saç, araba gibi şeylerin modaları olduğu gibi demolarda da bir moda var. İşte bu ayların modası: Yıldızların bulunduğu bir ekranda bir sonraki efekt hakkında teknik bilgi ekrana yazılıyor. Fakat burada programcı iki boyutlu yıldızları herhalde sevmiyor olacak ki. sürekli **parabol stars** kullanmış *(3 boyutta hareket eden yıldızlar. 3. boyut Z eksenidir; yani derinlik.')*. Biraz sonra ekrana yine bu aylarda moda olan **glenz** vektörler geliyor *(buradaki glenz tek frame hesaplamalıdır!)*. Vektörlerden hoşlanmadığım bir gerçek, ama **inconvex** vektörlerden nefret ettiğim kadar **glenz** vektörlerden hoşlanıyorum ***(Real time** hesaplamalı ve tek frame olan kaliteli glenz terden bahsediyorum!)*. Bu yeni vektör çeşidinin ne özelliüi var diyorsunuz sanırım. **Glenz** vektörler belli bir yüzden *(face)* oluşan prizmatik veya küp şeklinde gösterilirler. Normalde bir **filled vector'den** hiçbir farkları yoktur. Sadece ikisini ayıran özellik sizin gördüğünüz yerlerin **şeffaf olması ve arka tarafı görebilmenizdir!** Neyse yakında sıkça duyacağınız glenz'i böylece tanıdınız. Demomuza dönelim, nerede kalmıştık? Tamam, daha sonra programcı güzel bir **Anarchy** logosu altında bizlere bazı **filled vectorler** ve sanırım felç geçirmiş **Inconvex vectorler** *(nerden çıktı bunlar!!)* gösteriyor. Fakat ardından fikir kalitesinden dolayı sevdiğim bir olay geliyor. Bir filled vektör kafasına göre ekranda dönüyor, etrafında ise bizim olmayan takdirname'lerimizi duvara astığımız bir vektör çerçeve geliyor. Vektör içindeki camdan diğer vektörü görebiliyoruz. Simdi demoyu kimlerin yaptığını gösteren çok harika bir credits part var. X Y Z ekseninde yapılmış mükemmel bir **parallax** ekrana geliyor. Ardından yuvarlak toplardan yapılmış bazı vektör objeleri görüyoruz. Şimdi iki adet bitmap top Z ekseninde büyüyüp küçülüyor, sanırım bu efekt çok hoşunuza gidecek. Daha sonra her bir yüzünde değişik renk cycle'ları olan bir küp. mükemmel bir efekt oluşturuyor. Bu efektler, profesyonel demo programcılarının demolarında tercih ettiği rutinler. **Hardwired'dan** sonra çıkan demoların çoğunda belli bir kalite çizgisi yakalanmaya çalışılmıştır. Bu efektler arasında değişik fraktal efektleri vardır. Nedense çok kaliteli veya ilginç fraktallar dışındaki fraktalları pek sevmem. Ama



Dejavu'da kullanılan yeni bir teknik, **shade fraktal,** oldukça hoşuma gitti, sanırım siz de seversiniz. Fraktal "in ardından, demonun en güzel kısımlarından biri de **Pixelized vector** ve **pixelized stars.** Bu efektler, uzayda ışık hızını tasvir ediyor. Demonun son erekti de. şu sıralarda birçok grubun demolarında gördüğümüz **RGB** vector efekti. Bu vektörler, bildiğimiz anlamsız vektörlerden daha ilginç özellikler içeriyor. **Dejavu** bu kadar. **Anarchy** grubu gerçekten çok kaliteli bir demo çıkarmış. Ayrıca **Paradroid,** yakında ***DMA DREAM*** adlı bir demo çıkaracağını bildiriyor..

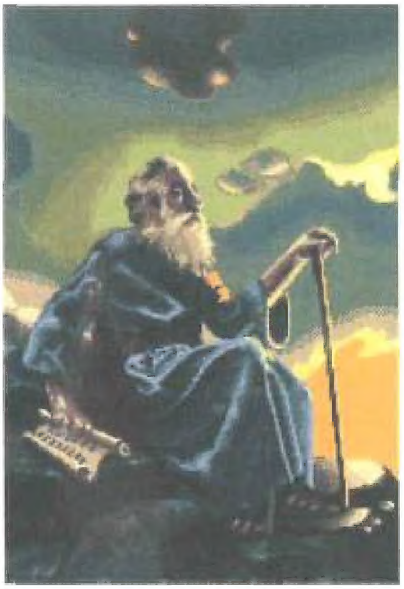
Apocalypse - *GODS*

Sırada zevkle seyredeceğiniz çok akıcı **ve** kaliteli rutinler içeren bir full disk demo var. Demo gerçekten çok zevkle izleniyor. Programcı, seyredenleri sıkmamak için rutinleri elinden geldiğince güzel bir şekilde hazırlamış. Ağırlıklı olarak yeni çıkan, çeşitli vektör üne efektleri kullanılmış, ilk efekt olarak, çok hoşunuza gidecek **pixelized vektor'ler** ekrana geliyor. Bu efekti **Hardwired** demosundan hatırlıyoruz. Bu efekt vektör çizgilerde muhteşem güzellikte bir hız gölgelendirmesi sağlıyor. Bir an **Terminator** filmini anımsıyoruz. Bu eğlendirici vektörlerden sonra, harika bir boyutta yapılmış, pixellerden oluşan üç boyutta hareket eden bir küp dizayn edilmiş. Bundan sonra, **pixelized dots'**lar ekranda etkileyici hareketler yapacaklar. Demo sırasında bir vektör küp ekrana geliyor. Bunun ilgi çeken özelliği ise, küpün üç boyutlu dönüş açısına göre, içinde **parabol stars** olması ve aynı axis'de bu yıldızların da hareket etmesi. Bu efektin daha complex bir versiyonu da **Phenomena** - ***Enigma*** demosunun başında vardı. İlerde çeşitli ilginç text rutinleri ve 92 **design** adını verdiğimiz, ekranı dikey olarak kullanma teknikleri de sıkça ekranımıza yansıyor. Ayrıca **spline vector** efektini de unutmamak lazım. Demo bir **up-scroll the end** part ile son buluyor... Bu demo, gerçekten oldukça eğlendirici. Unutmadan, programı **Metal** isimli bir coder yapmış. Bazı müzik ve grafikler için ise **Phenomena** grubu ile çalışılmış. Demoda kullanılan kafa

dinlendirici müzik, dikkat çekiyor. **Mega Death**'den başları ağrımış metalciler için tavsiye edilir. **Gods** grubundan yeni **Trackmotion'lar** bekliyoruz. **EuroCharts'larda** aynı demoları görmekten bıktık!

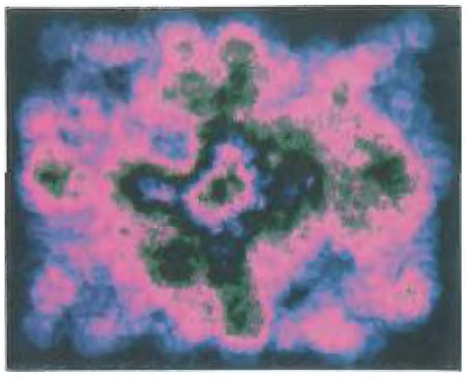
Sound Vision - ***Reflect***

Bu demo, benim **hit** demolarımdan biri. En önemli özelliği, atmosfer ve akıcılık. Bunlar, çeşitli matematiksel ve kaliteli animasyon efektleri ile birlikte uyum içinde olmalıdır. **Reflect** grubunun bu demosunda, bu önemli noktalan görüyoruz. Oldukça iyi bir design içeren demo, yine oldukça kaliteli efektlere de sahip. Demonun programcıları **Overlander ve Zeque.** Bu vatandaşları ilk kez duyuyorum fakat ileride çok kaliteli demolar çıkaracağa benziyorlar. Grafikler ise **Nighthawk ve Red baron** tarafından yapılmış. Cool müzikler **JelIyBean'in** imzasını taşıyor. Disket okunduğunda hemen müzik çalmaya başlıyor. Bu müzik, hafiften **blues** kokuyor. Ekrana hızla bir fantastik grafik geliyor. Grafiğin ardından **Stencil vector** halinde *Reflect* logosu oluşuyor ve mükemmel bir **pixelized transform** geçirerek **Sound vision** logosuna dönüşüyor. Burada daha değişik logo ve renk transformları da bulunmakta. Bu bölümden sonra, şu ana kadar çıkmış en iyi ve en sık **parabol** stars'ları görüyoruz. Gerçekten mükemmel bir boşluk hissi verilmiş. Yıldızlar içinde kısa bir yolculuğun ardından, yine zor bir efekt yapılmış. **Bir** vektör küpün herbir yüzüne başka vektörler ve aynı axis'te hareket eden yıldızlar ile değişik bir görüntü efekti sağlanmış. Video ile ilgilenen arkadaşlar, tüm bu görüntü efektlerini videoya çekip değerli bir arşiv elde edebilirler. Tüm bu demolarda, bazı film stüdyolarının milyonlar döktüğü efektler bulunuyor!!! Evet **Hard-wired'ı** görenler **Shade bobs'lan** bilirler. Bu demoda şu ana kadar gördüğüm en kaliteli **shade bobs** efekti yapılmış. Buluşlar bitmiyor, **stencil vektörler** son çıkan demolarda oldukça sık kullanılan bir efekt. Vektörler genellikle hoşlanılmayan objelerdir, çünkü detaylı grafik içeremezler. Bu yüzden itici bulunmaktalar. Bitmap dediğimiz deluxe paint grafikleri, bir iki teknik dışında döndürülemezler. Vektörler ise matematiksel hesaplara göre oluştuğundan her türlü esnek hareket verilebilir; fakat pek güzel yaratıklar değillerdir. Vektörleri daha güzel gösterebilmek için yeni bir teknik bulunmuştur: **Stencil vectors.** Bu tekniğin sırrı gayet basit; vector objesinin içine bitmap grafik yerleştirerek gerçekleştirilir. Dönen obje, sanki bitmap-mi5 gibi görüntü verir. Bu teknik artık son çıkan oyun programlarında da kullanılacak. Her neyse, demomuzun bu bölümünde programcı **stencil vectors** olarak bir dünya yapıp döndürmüş. Dünya üzerindeki devletlerden bir tanesi değişik bir renkte, bu da bir demo grubunun hangi ülkede olduğunu değişik bir şekilde anlatıyor. Programcılık teknikleri sürekli geliştiriliyor; şunu inkar etmemek gerekir ki, bütün demo grupları çok büyük arayışlar içerisinde. Bunu en son ışık hesaplarına kadar götürmüşler. İşte müthiş bir olay da burada sergileniyor. Kameralar bir şehir üzerinde dönerek bize çeşitli açılardan görüntüler veriyor. Altta vektör yollar, evler, dolaşan araba gibi birçok obje var. Yukarıda, başlangıçta ne olduğu anlaşılmayan bir nesne dolaşıyor. Bu nesne bir ışık kaynağıdır ve alttaki objelere ışık verir, onlar da gelen ışık açısında göre gölgeler bırakıyorlar. Bence **Ray-trace'den** sonra en büyük ışık hesaplamasını görüyorsunuz! Bu küçük kasaba ekranı terk ettiğinde, güzel çizilmiş bir yaşb adam karşınıza çıkıyor. Siz bu resmi incelerken, yeni bir müzik yüklenip Amiga'mn **Paula** Chip'ine ulaşmış olacak. Eğer şu anda **Sound Vision'u** seyrediyorsanız, birkaç saniye sonra Dünyadaki tüm Amiga kullanıcılarının ortaklaşa sevdiği bir olayı *(ray-trace)* göreceksiniz *{logoya da bir göz atın!!).* Amiga 'nin yeni modellerinde, en önemli olayların başında **ray-trace** gelecektir. Daha gelişmiş örneklerini **Terminator II ve Michael'ın Black or white** albümünden hatırlıyoruz. Buradaki **ray-trace** olayını kaçırmayın!!! **Sound Vision,** kendisiyle beraber birçok yeni teknik ve görüntü efektlerini de beraberinde getiriyor. Demo arşivim içinde hiçbir demoda böyle bir olay görmemiştim. Bu yüzden ona **Pixelized shaded vector plasma** adını verd im!!! Nedeni, vektör olduğu çok zor anlaşılan bir objenin kendi etrafında dönerek bir silindir oluşturması. Her dönüşünde bir **shade** olduğu için **shaded plazma** hissini veriyor. Çok ilginç ve hoş bir görüntü. Daha sonra **Hardwired**'deki gibi bir vektör üne, uzaktan gelerek ekranımızın border'lannı oluşturuyor. Buradaki müzikler de olayı iyice güzelleştiriyor. Şu anda ekrana gelecek olan olaylar sanırını bir rekor olmalı. İçice bir çok vektör hareket ederek mükemmel bir görüntü sağlıyor. Hemen ardından gelen **fractal landscape** ile programcıların fraktallar üzerinde de gerçekten uzman olduklarına tanık oluyoruz. Üç boyutlu bir zemin üzerinde mouse'unuzu hareket ettirin. Ekrandaki işaretli alan **zoom** yapılacak ve üç boyutlu fraktalın çizileceği alanı temsil ediyor. Buradaki hız, birçok fraktal programından daha yüksek. Sağ mouse **Zoom** yapmak için, sol mouse yeni fraktallar çizmek için kullanılır. İki mouse luşuna birden basarsanız, bu bölümden çıkarsınız. Fraktallar demonun son bölümüydü. Fakat ardından **Hardwired'da** olduğu gibi demo içinden bölümler gösterilerek neyi kimin yaptığı belirtiliyor. Demo. açıkçası **Hardwired'tan** esinlenerek yapılmış; fakat vasat bir kopya değil mükemmel bir demo. Demonun ana programını da **Zeque** yapmış. Creditslerin ardından güzel bir **The End** grafiği ile demo son buluyor... Dört dörtlük bir demo.



ShowTime severler sakın bu sayfadan ayrılmayın, çünkü sırada *sizler için seçtiğimiz* ***harika bir demo*** *var!*

Bahsettiğimiz demoyu yapanlar, bundan beş yıl önce kumlan hem crack hem de demo grubu olan **TRSI** yani, **TRISTAR ve REDSECTOR** ürünü. Evet, yanlış duymadınız, bundan iki yıl önce **CEBIT90** adıyla çıkardıkları ve 1990 yılının top yani en iyi demosu olan CEBIT'ten sonra çıkan ilk TRSI demosu. Demomuz tam iki disketten oluşuyor. Demomuzda trackloader sistemi kullanılmış ve demo **512 KB'ta** çalışıyor. Demoyu ilk yüklediğimizde, karşımıza harika bir müzik eşliğinde harika bir grafik çıkıyor. Bu arada unutmadan söyleyelim, demomuzun adı **TIMEZONE!** Bu mükemmel logonun ardından, demonun ilk bölümü yani ilk part'ı çıkıyor. Bu partta 16 renk background *(arka ekran)* resim üstüne harika bir teknik kullanarak yapılmış vektörler çıkıyor. Daha sonra bu vektörler TRSI logosu haline geliyor. Bu arada bazı vektörler ekrana gelirken kırmızı bir efekt çıkartıyor. Ardından bütün bu ekran bir anda patlayarak siliniyor. Evet, bu harika bölümden sonra sırada ikinci part var. Bu bölümde credits, yani demoyu yaratanların adlarını görebilirsiniz. Demomuzu **AVENUE** kodlamış. Grafiklerini ise **THORION** yapmış. Ve son olarak da demomuzun harika müziklerini **EMAX** bestelemiş. Bu arada bu güzel bölümde ekranımızın arka kısmında birbirinden bağımsız dönen yıldızlar bu part'a ayrı bir hava katmış. Evet, bu harika bölümden sonra sırada demoyu yapan bu şaheser beyinlerin digitize grafikleri çıkmaya başlıyor. Ama bu part'ı şimdiye kadar hiç bir yerde görmediğinizden eminim. Öyle fullscreen resim sanmayın. Demoyu kodlayanların resimleri, harika vektörlerin üstünde dönüyor ve ayrıca bu ekranın altında da 16 renkten oluşan harika bir background var. Bu iki faktörün aynı anda ekranda belirmesi insanı deli ediyor. Tabii bu arada ekranın en altında gerçek ad ve adresleri harika bir teknikle bize gösteriliyor. *(Bu tekniğin adı* ***FADE OUT;*** *diğer bir deyişle, renklerin ekranla uyum içersinde siyaha kayması yani yok olması).* Uhh. bu harika parttan sonra sırada PART HI'ü oluşturan **THE PLOT** var. Bu bölümde önce 32 renkten oluşan harika bir logo yanmaya başlıyor *(Bu yanma efektlerinin tamamı Deluxe Paint'te yapılmış animasyonlar. Bunu da açık seçik ifade ederiz!!!).* Daha sonra ekrana dev bir vektör uçak ekranda gezmeye başlıyor *(Vektörün üstünde tam sekiz tane renk mevcut).* Bu uçağın estetik dönüşlerini izledikten sonra karşınıza 3 ekrandan oluşan Hi-res bir resim çıkıyor. Bu şaheser resmimizi THORION yapmış. Ardından ekranımıza iki tane bar *(çubuk)'* la sınırlanmış bir ekran çıkıyor. Bu ekranda ilginç vektör rutinleri kullanılmış *(Stencil, rubber gibi).* Veee sonunda ikinci disket bizden istemliyi r, a ıii ki klasik olarak demomuzun müziği değişiyor. Tepeye harika bir TRSI logosu geliyor. Daha sonra ekranda harika bir scroll tekniği olan startrek scrollunu görebiliriz. Veee ardından, demomuzun en son parti olan **VECTOR SHOW** geliyor. Bu bölümü anlatmak istemiyorum. Neden mi? **Süpriz!** Bu parti muhakkak görün, o kadar güzel ki, bu part size demoyu aldırtacak. Ardından son bir güvercin animasyonuyla demomuz noktalanıyor. Son söz mü? Siz hala burada mısınız? Bu demoyu aim veya ölüm! Ve sırada haberler var.



HABERLER:

. SkidRow Avrupa kısmı tekrar birleşti.

. Ünlü cracker FFC *(BeastS ve Projectx'i kıran kişi)* SKIDROWa geri döndü.

03- NAPALM adında yeni bir Türk grubu kuruldu. *(Ünlü Türk grubu TERRIFIX ismini NAPALM olarak değiştirdi ve bünyesine yeni elemanlar aldı. İlk importları LOTUŞ III ve harika bir demopack! ve daha yüzlercesi.!!).* NAPALM'in çok yakında Türkiye'de iki tane Board'u olacak.

- . SILENTS yeni bir müzik diski yapmaya uğraşıyor.

. CRIONICS grubunun coder'larından THE SPY *(HARDWIRED'dan hatırlayacaksınız!!!).* SILENTS'a girdi.

Ünlü CRACKER grubu SKIDROW'un CRACK introlarını anık SILENTS hazırlayacak!

. Ünlü orjinal oyun kaynakçısı SHUT BERLIN, SkidRow'a girdi.

, TKK *(THRILL KILL KULT)* adında yeni bir grup kuruldu.

. SCOOPEX'in yaptığı Dünya Chartlarında en iyi demo grubu SILENTS seçildi!

. Ünlü coder SLAYER *(SCOOPEX)* askerde vatani görevini yapmakta!!! Yaklaşık bir yıl sonra SCENE'e geri dönecek.

. I.C.E Diskmag VHJ çıktı!

. TRSI'in yeni demosu ayın demosu seçildi!

. Axis grubu artık yok.

. Alliance Design grubunun tüm yabancı DIVISION'ları ayrıldı!

. SKYFOX DUALCREW'den atıldı.

. MACE. FUSION'dan ayrıldı CRY-STAL'a girdi!

. TOPCAT. COMPLEX'den ayrıldı!

. LEON. ZENITH'a girdi.

. BOMBER. TRSI'ye girdi.

. VIXEN grubu dağıldı!.

. VISION FACTORY sonunda dağıldı!

. XEROS dağıldı.

. AWAKE dağıldı.

. CULT da bu ay dağılan gruplardan.

. BITSTOPPERS, FUSIONMa birleşti!

. SPEEDHAWK. SILENTS'dan atıldı.

.CONTRAST dağıldı!

. EFFECT diye yeni bir grup dağıldı!

. SHINNING 8. yakında bir müzik disketi çıkartacak!

. CYBERSOMK. ANARCHY'den atıldı!

. ALEX/LEGEND bilgisayarını sattı! (hhheeeü!)

Haberlerimiz bu kadar. Sırada Dünya CHART'ları var!

BEST TRAINER GROUPS:
1-ANTROX
2- LEGEND
3- SUPPLEX

BEST CRACKER GROUPS:
1- CRYSTAL
2- SKIDROW
3- NEMESIS

BEST SINGLE CRACKERS:
1-FFC
2- PHIL DOUGLAS
3- NOMAD

TOP THREE DEMO GROUPS:
1-SILENTS
2-ANARCHY
3- MELON DEZIGN

TOP CODERS:
1-PERFORMER
2-AZATOTH
3-THE SPY

TOP MUSICIANS:
1-THEJYSPERKYD
2- TIP AND MANTRONIX
3- MOBYMMAT

TOPGFXERS:
1-UNO
2- THORION
3- WALT

Gene sizlere bir mega bir SHOW TIME hazırlamanın mutluluğunu yaşadık. Sizlerden mektup bekliyoruz *(Bu cümleyi üç defa okuyun lütfen!!.')* Demoseverler ve Public Domain'ciler, yaptığınız demo, intro ve programlan bekliyoruz. Unutmayın, bu sayfa sadece bizim değil, sizlerin de sayfası!!! Sizlere bol demolu günler ve haftalar dileriz. Yatarken üstünüzü örtün ve terli terli su içmeyin!!! (Bu *ay Avenue Rules!!!).*

AMIGA DÜNYASINDA YAYINLANAN PROGRAMLAR

ÇİZİM-GRAFİK VE ANİMASYON PROGRAMLARI:

-DELUXEPAINTII 1 -4.S AYILAR
-DELUXEPAINTIV 16-23.SAYILAR
-BUTCHER PAINT 5-6.SAY1LAR
-PHOTON PAINT 9-11 .SAYILAR
-DIGI PAINT III 12-14.SAYILAR
-VISTA 14.SAYI
-SPECTRA COLOR I6-19.SAYILAR
-VIDEO SCAPE 3D 3-4.SAYILAR
-FANTAVISION 4.SAYI
-MOVIE SETTER 4.SAYI
-LIGHT CAMERA ACTION 5.SAYI
-PIXMATE 8.SAYI
-SCULPT ANIMATE 4D 9-15.SAYILAR
-DISNEY ANIMATION 11-12.S AYILAR
-DELUXE VIDEO 1.0 13-15.SAYILAR
-TURBO SILVER 16-20.SAYILAR
-DRAW 2000 19-20.S AYILAR
-IMAGINE 21-23.SAYILAR
-BITPLANE HACKER 24.SAYI
-TRSI FONT EDITOR 24.SAYI
-IFF MASTER 25.SAYI
-VIDE DIRECTOR 25.S AYI
-PELICAN PRESS 26.SAYI
-PRINT MASTER PLUS 27.SAYI
-PLOT 3D 27.SAYI
-PIXEL 3D 27.SAYI
-AEGIS IMAGES 28.SAYI
-OPAL VISION 28.SAYI
-AEGIS ANIMATOR 29.SAYI

MÜZİK PROGRAMLARI:

-NOISETRACKER 2-14.S AYILAR
-AUDIOMASTER II 3.SAYI
-AUDIOMASTER III 9.SAYI
-SOUNDTRACKER 3.SAYI
-PRO-MIDI STUDIO 4-6.SAYILAR
-OKTALYZER 8.SAYI
-SONIX 10.SAYI
-JAM CRACKER 11 .SAYI
-MASTER OF NOISE 12.SAYI
-FUTURE COMPOSER 13.SAYI
-PROTRACKER 15-28.SAYILAR
-MUSIC-X 16-18.SAYILAR
-DR.T COPYIST 19-21 .SAYILAR
-AUDIOMASTER IV 22.SAYI
-OCTAMED PRO. 24.SAYI
-SONIC ARRANGER 27.SAYI

MASAUSTU YAYINCILIK PROGRAMLARI:

-PROWRITE 1-25.SAYILAR
-MIAMIGA FILE HI 4-5.SAYILAR
-PROFESSIONAL PAGE 6-9.SAYILAR
-PROFESSIONAL DRAW 6.SAYI
-PAGE SETTER 8.SAYI
-PAGE STREAM 10-12.SAYILAR
-EXCELLENCE 10.SAYI

İŞ PROGRAMLARI:

-SUPERBASE PROF. 1-14.SAYILAR
-PROF. VIP (LOTUS) I-3.SAYILAR

DEVRE DİZAYNI PROGRAMLARI:

-DEVRE DİZAYNI 12.SAYI
-NEWIOV3.0 I2.SAYI
-LOGIC WORKS 13.SAYI

UTILITYLER VE YARDIMCI PROGRAMLAR:

-A-MAX 2.SAYI
-DISKMASTER 2.SAYI
-3D EDIT 2.SAYI
-X-COPY III 4.SAYI
-X-COPY PROFESSIONAL 9.SAYI
-TMFX EDITOR 5-7.SAYILAR
-LABEL PRINT 5.SAYI
-THE DIRECTOR 6.SAYI
-IFF CONVERTOR 7.SAYI
-DOSMANAGER 8.SAYI
-FRAXION RIPPER 8.SAYI
-SMART DİSK 8.SAYI
-POWER PACKER 9.SAYI
-CYNGUS EDITOR 9.SAYI
-NEWZAP 9.SAYI
-3RD DAY 10.SAYI
-GRAPHIC SEARCHER V1.4 10.SAY1
-DIGIVIEW 10.SAY1
-PIXEL 3D 11.S AYI
-A-MON 11.S AYI
-MASTER VIRUS KILLER ll.SAYI
-DIED ll.SAYI
-R. S. DEMOM. 12-13.SAYILAR
-DEFJAM PACKER 13.SAYI
-DISKMON 14.SAYI
-GFA BASIC 14.SAYI
-RAINBOW WRITER 14.SAYI
FUNCTION ANALYZER 14.SAYI
-FONT DESIGN 15.SAYI
-DIRECTORY OPUS 15.SAYİ
-ICON EDİTÖRLER 15.SAYI
-HOME TITLER 17.SAYI
-SCREEN-X 17.SAYI
-DMOUSE 17.SAYI
-READ-WRITE ERRORLAR 17.SAYI
-SCENE GENERATOR I8.SAYI
-MULTI RIPPER 18.SAYI
-MASTER **SEKA** 18.SAYI
-FULL VIEW 18.SAYI
-TRACK-WRITE 18.SAYI
-MAP EDITOR 20.SAYI
-BOB EDITOR 21.SAYI
-CYBER FONT EDITOR 22.SAYI
-INTERCHANGE V 1.4 23. S AYI
-THE MIRAGE TOOL 23.SAYI
-MC FRAG 23İSAYI
-DISK CODING SYSTEM 23.S AYI
-FENSTER 1.0 24'sAYI
-MACH 2 24.SAYI
-BAD 25.SAYI
-BEERMON 25.SAYI
-GPFAX 26.SAYI
-LHA 26.SAYI
-QUICK-ED 27.SAYI
-PARNET 27.SAYI
-VIRUSKILLER 27.SAYI
-CLI-MANAGER 28.SAYI
-TITANICS CRUNCHER 28.SAYI
-BOOTBLOCK MASSACRE 28.SAYI
-HYPER CAT 28.SAYI
-POP DIR 28.SAYI

SÜREKLİ YAZILAR:

-WORKBENCH'i TANIYALIM
-DOS KOMUTLARI
-BASIC DİLİ ve PROGRAM DÖKÜMÜ
-AMIGA C
-AMIGA ASSEMBLER
-AMIGA PASCAL
-AMIGA SALATASI (Oyun ipuçları)
-AMOS CREATOR
-HARDWARE DERSANESİ
-PİLOTLAR KAHVESİ
-OYUN AÇIKLAMALARI

Sonsöz:

Bir zamanlar çocuklarımın amigada oyunlar oynadığı dönemde oyunların açıklamalarını el altında tutmak için başlamış olduğum projeye zaman içinde programların daha da gelişmesiyle devam kararı verdim. Örnek olarak Total Amiga PDF'leri görülebilir.

Dergiler taranırken elimde editlenebilir doküman olması ve az yer tutması için, çünkü jpeg resimlerde sayfa renklerindeki gri tonlamalar dahi byte'ler bazında dosyayı büyüttüğü için sade renkli beyaz sayfa elde etme amacıyla: Ayrıca sonradan PDF Maker veya OCR programları yardımıyla kolayca text dosyasına çevrilebilir.

1- 300-400 dpi renkli taranıp OCR (Fine Reader 8) ile Word'e aktarılmış.
2- İmla hataları da giderilerek, resimler düzenlenmiş,
3- Word üzerinden Acrobat ile PDF ye dönüştürülüp sayfalar sonradan birleştirilmiştir.
4- Reklamlar atlanmıştır. Fazla yer tuttuklarından.
5- Bazı sayfaların yazıları üzerinde resim olması nedeniyle yeniden yazılmıştır.

Yararlı olması dileğiyle.

haydar_abi